The PlayStation2 BOOKS

michigan

ミシガン 公式パーフェクトガイド

The PlayStation2 BOOKS

michigan
公式パーフェクトガイド

michigan

公式パーフェクトガイド

CONTENTS

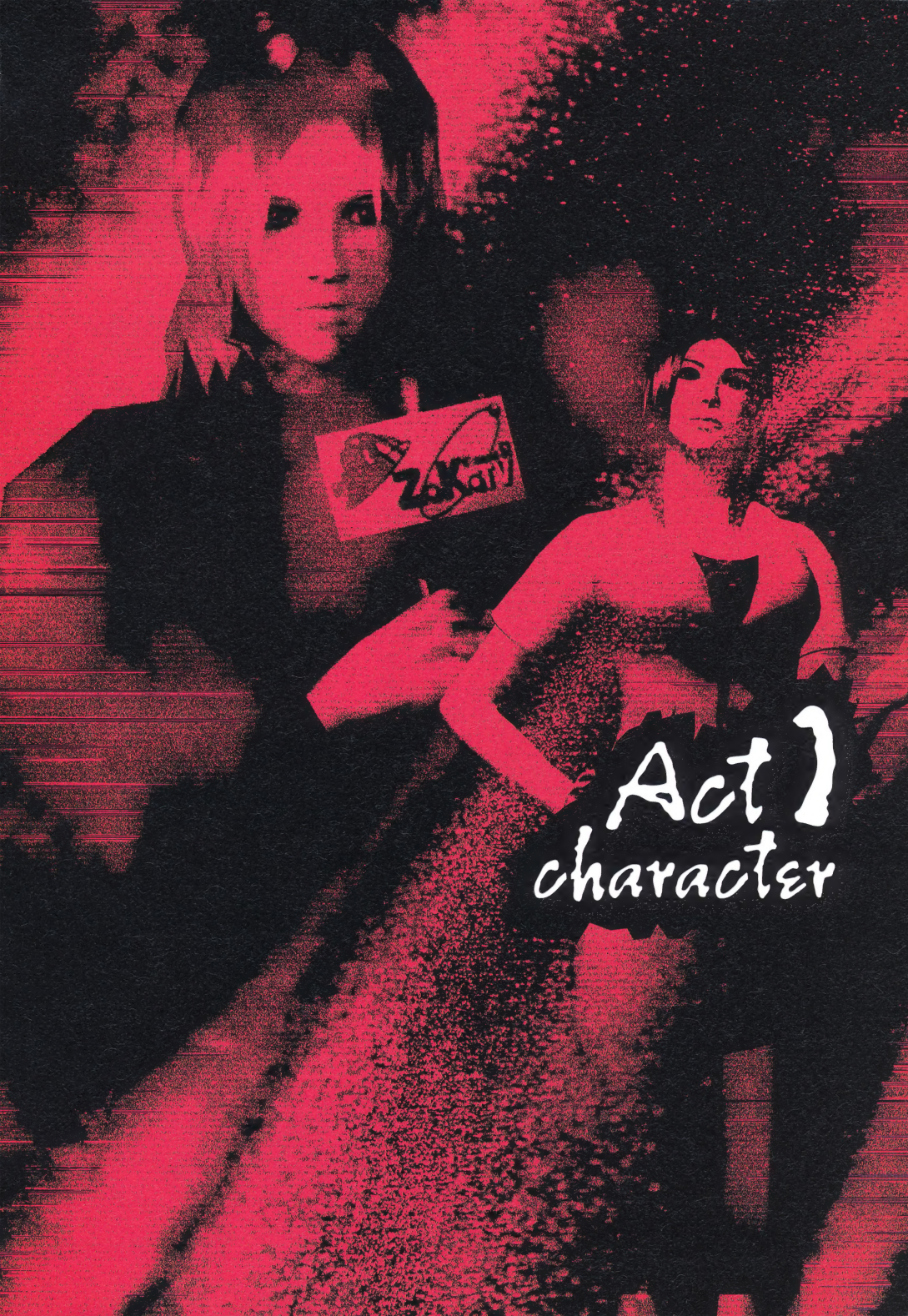
ある日、シカゴ全域を突如異常な濃霧が包んだ。

濃霧の発生原因、および現地の状況についての具体的な発表はなく、
政府は異例の避難勧告を発令。

原因不明の異常事態、
そして何かを隠蔽するかのような政府の対応。

この影に何か巨大な事件が潜んでいるとみたZaKa TVは、
この事件の謎を究明すべく、全社的なキャンペーンを展開することを決定。

すべてのスクープをものにするため、
クルーたちはシカゴの街に足を踏み入れる。

だが、そこでクルーたちを待っていたのは、
シカゴの街に散乱する大量の死体だった……。

Act 1
character

まずは、『michigan』に登場する主要な人物を紹介する。本編では、レポーターをはじめとするさまざまな人たちと事件の真相をつきとめるべく、行動することとなる。

パメラ・マーテル

Pamela Martel

24歳。ZaKa TVの花形レポーター。そのセクシーなスタイルは常に視聴者を魅了する。報道とモラルのバランスについて、自分なりの考えを持っているようだ。

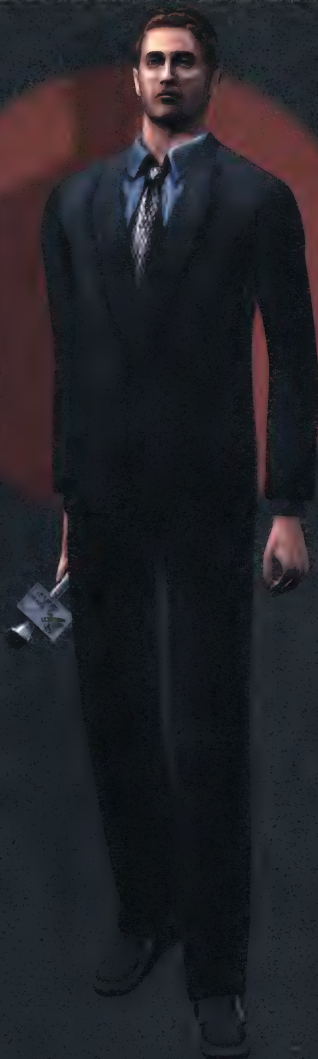
アン・アンダーソン

Ann Anderson

24歳。ZaKa TVのレポーターとして活躍。気が強く、ときに驚くほどの行動力を発揮することも。パメラとは同期入社のため、ライバル視している。

カーリー・レイス
Carley Reis
22歳。ZaKa TVの誇る日系美人レポーター。慎ましい性格の彼女は、現場でも冷静沈着にレポートをこなす。そのよく通る声は、視聴者にも好評を博している。
ジャスティン・ローデス
Justine Rhoades
23歳。ZaKa TVレポーターとして中堅の域に入りつつある。昇進への意識が強く、前に出たがる勝ち気な性格の持ち主。そのため、同僚に煙たがられる一面も。
登場人物紹介

●登場人物紹介●

ニーナ・ボルコフ
Nina Valkov

25歳。これまで他社でレポーターとして活躍していたが、ZaKa TVへの移籍が決定している。強い正義感の持ち主。その安定したレポートには定評がある。

ポーラ・オートン
Paula Orton

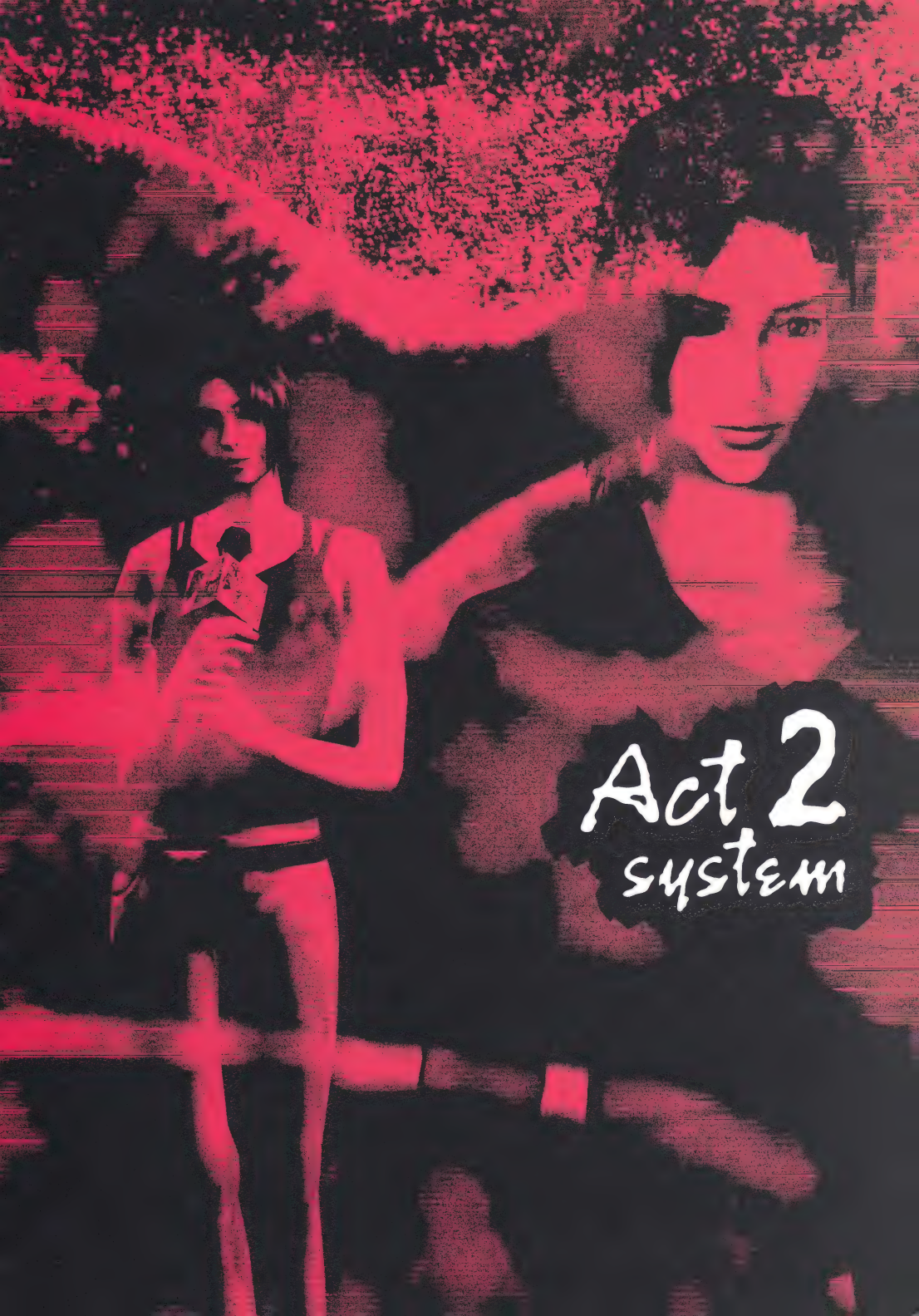
20歳。ZaKa TV若手レポーター。スタッフをハラハラさせるほどのつたないレポートは、そのルックスとあいまってマニアックなファンをつかんでいる。

マーク・ボックウィンクル
Mark Bockwinkle

27歳。ZaKa TVで活躍する男性レポーター。常に冷静さを欠くことのない高いプロ意識と、そのクールなスーツ姿で多くの女性ファンからの支持を得ている。

ジャン・フィリップ・ブリスコ
Jean-Philippe Brisco

28歳。音声スタッフとしてクルーをサポートする、頼れる熱血漢。実直で、現場のムードメーカー的存在。仕事仲間であるパメラに、密かに思いを寄せている。

ドクター・オコーナー
Dr. O'Conner
ZaKaグループに名を列ねる「ZaKaバイオラボ」において、研究に取り組んでいた人物。研究者であるということもあり、人間の物理的進化を神聖視している。
デボラ・フレア
Debora Flair
ZaKa TV局長の座に君臨する、厳格かつ妖艶な女性。その妖しげな魅力で、男女を問わず相手を隷属させてしまう。だが近頃、その身辺には黒い噂が絶えないとか……。
インリン・オブ・ジョイトイ
Yin Ling of JOYTOY
常に巷の話題を独占する謎のエロテロリスト。シカゴに潜伏中との情報もある。突如プレイヤーの前に現れた彼女は、何か探し物をしていると語るのだが……。

Act 2
system

画面表示の意味と見方

まずは、プレイの基本となる画面の見方について解説する。さまざまな表示の意味をしっかりと把握し、いかなる場面においても素早い状況判断ができるようにしておきたい。

通常画面

通常、プレイヤーがステージを移動するときなどには右の「通常画面」が表示されている。

この画面のときは移動やズーム、体当たりなどの動作は自由に行うことができ、取得したスクープポイントは①のスクープインジケーターに反映される。なお、REC表示と電池残量はゲームに影響しない。

イベント画面

登場人物による会話イベントなどが発生したときは、右の「イベント画面」が表示される。

基本的な表示は通常画面と大きく変わることはないが、イベント発生中は移動やカメラの首振りに制限がつくことがあるため、それらは⑦の自由移動／パンカメラアイコン表示の有無でわかるようになっている。

画面表示の見方

① スクープインジケーター

プレイヤーがどのスクープポイント ➡P.018 を取得しているかを示すメーター。左側にある「E」はエロティックポイント、右側の「S」はサスペンスポイント、中央から左右に広がっていく鉄条網のような表示はインモラルポイントを表しており、撮影している映像がどの種類に属するかに応じて目盛りが増えていく。なお、エロティックポイントとサスペンスポイントはどちらか一方を取得するともう一方のポイントが減ってしまうように見えるが、実際に取得値が減算されることはない。

② テープ残量表示

残りの撮影可能時間。0になってしまってもゲームオーバーになることはないが、それ以降はすべてのスクープポイントが加算されなくなる。

③ ターゲットカーソル

画面中央に表示される、対象物をとらえるための目安となるカーソル。ステージ内のフォーカスポイント ➡P.015 上にターゲットカーソルを合わせると、そのフォーカスポイントの内容に応じた色の点へと表示が変化する。

④ ズーム

ズーム ➡P.026 の度合いを示すメーター。拡大すると右へ、縮小すると左へ目盛りが振れる。ムービー中などは、シーンに応じて自動的にズームのレベルが設定され、操作はできない。

⑤ レポートマーカー

レポーターの進路や行動の種類を示す停止位置。本編のシナリオは、レポーターがレポートマーカーを通過していくことによって進行する。通過するルートはステージごとに決められており、一度通過してしまうと、前のマーカーに逆戻りすることはできない。全部で4色あり、それぞれ行動内容によって色が異なる。➡P.023

⑥ レポーターサーチャー

レポーターをカメラの視界から見失うと表示される、レポーターが左右どちらの方向にいるかを示すアイコン。これが表示されていなければ、レポーターはプレイヤーの上下前後いずれかにいるということになる。なお、階層の違いは表示から読み取ることはできない。

⑦ 自由移動／パンカメラアイコン

イベント発生中に表示される、プレイヤーが行動可能な動作を示すアイコン。自由移動アイコンが表示されているときは左スティックでの移動ができ、パンカメラアイコン表示中は右スティックでのカメラの首振りができる。

⑧ イベントスキップアイコン

イベントをスキップできることを示すアイコン。スキップした場合は、その間に発生したスクープポイントは取得することができない。

イベント中は、フォーカスができなかったり扉を開けられないなどの行動制限がつく。

ムービー中はイベントスキップアイコンは表示されないが、イベントと同様スキップ可能。

コントローラ操作

極限状態に生きる報道カメラマンにとって、機敏な動作は生死を分ける必須の条件だ。状況に応じた行動をすみやかに行うための、基本的な操作方法を解説していこう。

コントローラの使い方

L2 ボタン
体当たり
ボタンを押す長さで
威力が変化する

L1 ボタン
ズームの縮小

STARTボタン
PAUSE
イベントスキップ

R1 ボタン
ズームの拡大

△ ボタン
押しながら左スティックで視点変更
離すと解除される

◎ ボタン
フォーカス
レポーターロック
半ドアに入る

方向キー上下
カメラ位置の調整
上段、中段、下段の
3段階に調整可能

⊗ ボタン
キャンセル
選択ムービー時の撮影中止

左スティック
カメラマンの移動
半ドア確認の首振り
押し込み：後方を見る

右スティック
カメラの首振り
押し込み：視点リセット

■コントローラの基本操作一覧

操作	内容
方向キー上下	カメラ（視点）の高さを上、中、下の3段階に切り替える
◎ボタン	フォーカス／レポーターロック／半ドアに入る／射撃指示
⊗ボタン	キャンセル／選択ムービー発生時、対象を救助する
△ボタン	押しながら左スティックでカメラの首振り
L1 ボタン	ズームの縮小
L2 ボタン	体当たり（長押しで威力増加）
左スティック押し込み	押している間後方を見る
R1 ボタン	ズームの拡大
右スティック押し込み	視点を水平にリセットする
STARTボタン	PAUSE／イベントスキップ
左スティック	カメラマンの移動／半ドア確認の首振り
右スティック	カメラの首振り

『michigan』基礎知識

基本的な知識を理解していなければ、『michigan』の世界を生き抜くことはできない。ここでは、『michigan』に足を踏み入れるために必要な基礎知識を紹介する。

ゲームの目的と流れ

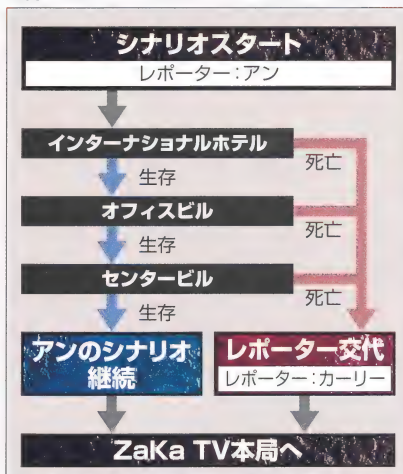
●ゲームの目的

プレイヤーの目的は、ZaKa TVの新人報道カメラマンとなり、「音声スタッフ」のブリスコと、事件をレポートする「レポーター」の2人と協力しながら、異常事態が発生しているシカゴを取材し、事件の真相に迫ることだ。プレイヤーの視界は常にカメラを通したものとなり、ステージに点在する、報道的価値のあると思われる箇所「フォーカスポイント」を撮影しながらシナリオを進めていくこととなる。スクープ映像の撮影に成功すると、「スクープポイント➡P.018」という数値が加算されていき、プレイヤーの報道カメラマンとしての評価が築きあげられていくというわけだ。

クルーへの指示はフォーカスで行う。彼女たちの生死はプレイヤーの判断にかかっている。

●シナリオの進行

プレイヤーはZaKa TVの取材命令にしたがい、さまざまな場所に取材に出かけていくことになる。その取材先がいわゆるステージとなり、そこでは通常の撮影のほかに会話イベントが発生したり、「選択ムービー➡P.021」という行動の分岐が発生することもある。また、『michigan』のシナリオは大きく7つの区切りに分かれており、次のポイントにシナリオが到達するまでの間にレポーターが死亡してしまった場合は、次のポイントまでのステージは飛ばされ、その間のストーリーを知ることはできない（右の表を参照）。区切りの中は複数のステージで構成されていることが多い。一つのステージをクリアするごとに表示される「ステージポイント」画面では、そのステージで取得したスクープポイントが表示されるとともに、セーブを行うことができる。

■例：インターナショナルホテル～センタービル

プレイヤーの行動

●フォーカスで指示を出せ

このゲームでは、プレイヤーは常にカメラから視線を外すことはできない。そのため、扉を開けたりアイテムを拾うといった行動は、すべて行動を共にするレポーターが代わりに行うことになる。レポーターへの指示は、注目させたい対象物をフォーカスすることによって与えるのだ。つまり、プレイヤー自身が行動できる動作は非常に限られている。その詳しい内容は右にまとめた表で確認してほしい。

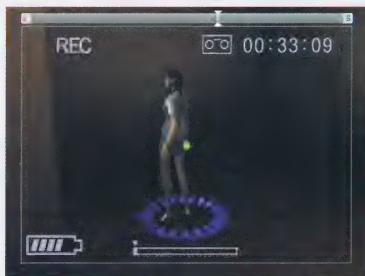
なお、レポーターへの指示は、レポーターが「レポートマーカー➡P.022」と呼ばれる停止位置にいるときにしか与えることができない。

■プレイヤー自身が行動できること

- ●移動
- ●カメラの首振り
- ●カメラ高さ変更(上段、中段、下段)
- ●フォーカスおよびフォーカスによる指示(扉を開ける、アイテムを拾う、銃を撃つ、情報収集など)
- ●ズーム(拡大、縮小)
- ●体当たり(弱、中、強)
- ●半ドアに入る
- ●一部イベントで発生するパズルなどの操作

●分岐発生と行動の選択

『michigan』のシナリオは、基本的に一つの流れに沿って展開していくが、プレイヤーの判断によって変化が起こるポイントもいくつか発生する。代表的なものは「選択ムービー➡P.022」。これがレポーターの生死に関わる内容の場合、救助しないと次のレポーターチェンジポイントまでシナリオがスキップし、レポーターは交代となる。

また、青色のレポートマーカーが表示されているときは行動に分岐が発生するサイン。最短ルートでないほうを選べば、通常よりも多くのスクープポイントなどを入手できることもある。

青色のレポートマーカーによる分岐は、より多くのスクープポイントを取得するチャンス。

●戦闘による死亡

ステージの多くは、途中で「戦闘」が発生する。敵はさまざまな形状のモンスターだ。銃や状況に応じた攻撃で撃破し、シナリオを先へと進めていくことになる。戦闘によってレポーターが死亡した場合はシナリオがスキップし、レポーター交代となるが、プレイヤー自身が死亡した場合はゲームオーバーとなり、「retry」(少し手前のシーンからやり直すことができる)か「quit」(タイトル画面へ戻る)を選択する画面が表示される。

シナリオの謎を解き明かすためには、すべてのイベントをしっかりと見ておきたいところ。戦闘もぜひ勝ち抜こう。

レポーターの交代について

●レポーターの死亡による別れと出会い

プレイヤーがエンディングまで行動を共にできるレポーターは、強制的に離脱するパメラとニーナを除く5人。基本的にこの5人のレポーターは死亡しないかぎり行動を共にするが、戦闘によって死亡した場合には、シナリオはスキップし、次のレポーターと交代してしまう。

注意したいのは、各レポーターが登場するポイントは決まっているということ。例えば、カーリーが登場するのはZaKa TV支局からのみで、そこを過ぎてしまうと登場させることができない。ZaKa TV支局を通過した時点で前レポーターのアンが生存していた場合は、ロッジまでの間にアンを死亡させても、その次のZaKa TV本局ではジャスティンが登場してしまい、カーリーを登場させることはできないのだ。右の表をよく見て、出現順序と交代ポイントを確認しよう。

■レポーターの出現順序とポイント

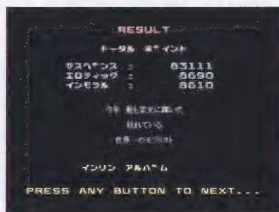
名前	前レポーター死亡時の交代ポイント
パメラ・マーテル	チュートリアル
▼	
アン・アンダーソン	インターナショナルホテル
▼	
カーリー・レイス	ZaKa TV支局
▼	
ニーナ・ボルコフ	ロッジ
▼	
ジャスティン・ローデス	ZaKa TV本局
▼	
ポーラ・オートン	グラントパーク駅
▼	
マーク・ボックウィンクル	グレート・テーズ空港

●希望のレポーターとのゲームクリア

上で述べたとおり、希望のレポーターでエンディングを迎えるためには、交代手順に少々気をつけなければならない。要はお目当てのレポーターの登場ポイントを過ぎないように調整し、うまくレポーターを交代させたあとは、エンディングまで行動を共にすればいいというわけだ。（ただし、カーリーのシナリオのみ強制死亡イベントが存在する。➡P.096 カーリーとのエンデイングを迎えたい場合は、これを必ず回避すること。）

しかし、レポーターが死亡するということはシナリオが大幅にスキップしてしまうということであり、『michigan』に隠された謎は決して明らかにはならない。ストーリーの全容を把握するためには、最初のレポーターであるアンでエンディングを目指すのがベストといえる。

逆に、クリア特典の一つである、レポーターの「コスチューム➡P.029」をコンプリートしたいといった場合には、狙ったレポーターとのエンディングを第一に考えシナリオを展開していこう。

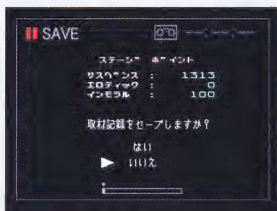
アンとのチームを長続きさせていると、思わぬお楽しみイベントが……？

エンディングで表示される「RESULT画面」では、プレイの内容に応じて特典が用意されている。

スクープポイントについて

プレイヤーのカメラマンとしての素質を測る目安となるのがこの「スクープポイント」だ。その種類をはじめ、行動と取得ポイントの関係まであわせて解説する。

スクープポイントとは？

プレイヤーが、フォーカスポイントを撮影したり、一定の行動をとることで加算されるポイントが、この「スクープポイント」だ。つまりプレイヤーの撮影で得られる得点と考えていいだろう。そして、取得したスクープポイントの数値は、エンディングへ影響を及ぼす重大な要素となるのだ。スクープポイントは、撮影した対象物や行動の内容によって、「サスペンスポイント」「エロティックポイント」「インモラルポイント」の3つの種類に分けられており、そのすべてにおいて高得点を取り続けることは不可能に近い。いずれかに特化させたプレイスタイルに絞ることが、高得点を得るコツだ。この3種類の詳しい内容については、これから解説していこう。

ステージに点在するフォーカスポイントには、思わぬ高ポイントが得られるものもある。見逃すな！

ステージクリア画面では、そこで取得した各スクープポイント値が表示される。プレイスタイル確立の目安にしよう。

スクープポイントの種類

スクープポイントのうちの1つ目は、報道的価値が高く、事件の真相に迫る内容のものを撮影したときに加算される「サスペンスポイント」。報道カメラマンとしては、まずこのポイントで高得点を得ることが目標といっていいだろう。

2つ目は、エロティックな映像や対象物を撮影することで得られる「エロティックポイント」。執拗にレポーターのパンチラを狙った撮影や、いかがわしい雑誌などを撮影することで加算される。

3つ目は、モラルに反する映像や行動に対して課される「インモラルポイント」だ。

これらは対象物や行動によって個別のポイント値が設定してあり、ステージクリア時やゲームクリア時に合計取得ポイント値が表示される。

■スクープポイントの種類

サスペンスポイント

報道的価値が高いものや、ストーリーの真相に迫るための情報などをとらえたときに加算される。ステージに点在するフォーカスポイントにおいて、最も取得しやすいスクープポイント。イベント中は、話している人物を撮影することで上昇する。

エロティックポイント

エロティックな映像の撮影や、それに伴う行動に対して課されるポイント。女性レポーターを執拗にローアングルから撮影し続けたり、ステージに落ちているいかがわしい雑誌などをフォーカスしたときなどに加算される。

インモラルポイント

人々を見殺しにするなどの非人道的な行為や、不必要な暴力など、非常識でモラルに反する行動に加算されるポイント。レポーターを死亡させてその映像を撮影したり、選択ムービー発生時、対象の救助を行わなかった場合などは大幅に加算される。

プレイヤーの行動と加算ポイント

スクープポイントは、各フォーカスポイントや各場面でのプレイヤーの行動にそれぞれ数値が設定されており、撮影困難なものや衝撃的なものほど加算値は高い。例えば、人影などの「怪奇現象」や、発見するのに条件を満たす必要があるものなどには、とくに高ポイントが割り振られている。なお、スクープポイント取得時はその値の大きさによって5段階の効果音が鳴り分けられる。

各スクープポイントを取得できる行動には右のような例がある。攻略の参考にしてほしい。

「スペシャル要素 ➡P.028」などに影響を与えるには、かなりのスクープポイントを稼がねばならない。イベントをスキップしたりすると、まず達成することはできないだろう。なお、スクープインジケーターの目盛りが最大になっていても、スクープポイントの加算が止まることはない。

■各スクープポイントが加算される行動例

サスペンスポイント

- 有用性の高いフォーカスポイントをフォーカスする（情報性の高いメモ、突発性の高い出現物、怪奇現象、ボーナススクープポイント対象物などの撮影）
- 会話イベント発生時、話している人物を撮影

エロティックポイント

- エロティックなフォーカスポイントをフォーカスする（いかがわしい雑誌やモニター表示などの撮影）
- レポーターをローアングルから撮影する
- 体当たりで突き飛ばしたレポーターをローアングルで撮影する
- 突発的に発生するエロティックな場面を撮影する（脚立にのぼるレポーターや、拘束されたジャスティンの姿など）

インモラルポイント

- 進行上とくに必要でない場面での無駄な体当たり
- 選択ムービーでの見殺し
- 一部の死体など、インモラルなフォーカスポイント撮影
- 死亡したレポーターの撮影
- その他局所的な非人道的行動（センタービル展望台にレポーターを置き去りにするなど）

ボーナススクープポイント

ステージに点在するフォーカスポイントの中には、関連した対象物をすべて撮影したり、連続性のあるものを順番に撮影することによってボーナスが加算されるものがある。これが「ボーナススクープポイント」だ。

例をあげると、ミラー邸の廊下にかけられている絵画。ここでは全部で19枚の絵をフォーカスすることができるのだが、これらを残さずフォーカスすると、それぞれ個別のサスペンスポイントとは別に、800のサスペンスポイントがボーナスとして加算されるようになっている。

関連性の高いものを連続して発見したときなど、そこにボーナススクープポイントが隠されていることは多い。怪しいと思ったら周辺を調べてみよう。しかし、中には2種類のスクープポイントに同時にボーナスが課されることもあるので、自分が取得したくないスクープポイントを誤って取得しないよう、各ステージの攻略ページを参考にしてほしい。➡P.031

撮影したものに番号がついているときなどは、ボーナスの可能性を疑ったほうがいいだろう。

ロビンソン教会の死体もボーナススクープポイントだが、ここではサスペンスポイントとともにインモラルポイントも加算されてしまう。

スクープポイントについて

ターゲットカーソルについて

画面中央に表示されているターゲットカーソルは、単に画面の中心を示すためだけのものではない。色の持つ意味を正しく理解し、活用のポイントを身につけよう。

ターゲットカーソルとは？

●フォーカスポイント発見のヒントになる

画面中央に表示されているターゲットカーソルは、通常時はただその中心を示すための形状をしているが、カメラの視界内にフォーカスポイントが存在している場合、右のように色と形を変えて知らせてくれる便利な性質を持っている。ステージには多くのフォーカスポイントが点在しており、有用なものとそうでないものは区別がつかない。レポーターの動きをよく把握し、素早くフォーカスポイントを探り当てるように心がけよう。

ターゲットカーソルが左の形状に変化したら、近くにフォーカスポイントがある合図だ。

●色による違いと活用のポイント

ターゲットカーソルは、対象物によって3つの色に分けられている。まず1つ目は緑色のターゲットカーソル。これはレポーターにカーソルを合わせたときに表示されるものだ。2つ目の赤色のターゲットカーソルは、戦闘時の銃撃対象を示すもの。小型のモンスターであれば銃撃で倒すことができるが、大型のものや特殊なものは銃撃が効かず、ほかの攻撃方法で撃破しなければならないものもある。その場合にもこの赤色のターゲットカーソルは表示されてしまうので、各ステージ攻略ページ ➡P.031 をよく読み状況に応じた判断を下そう。最後のオレンジ色のターゲットカーソルは、ドアノブやアイテム、または情報源となるメモなどの存在を示している。

効率よくフォーカスポイントをとらえるコツとしては、まずその部屋のあらゆるところにターゲットカーソルを動かしてみることだ。ターゲットカーソルに反応があったところは素早くフォーカスし、内容を確認すること。

■ターゲットカーソルの色とその意味

緑色のターゲットカーソル

レポーターを示すターゲットカーソル。レポーターロックを行うための目安になる。レポーターが急に走りだしたときなどは素早くロックをかけるようにしよう。

赤色のターゲットカーソル

銃撃対象を示すターゲットカーソル。ときには敵そのものではなく、周囲のアイテムを撃つ必要があることも。大型のモンスターには数回撃たなければ倒せないものもいる。

オレンジ色のターゲットカーソル

ドアノブやアイテム、そのほかのフォーカスポイントはこの色のターゲットカーソルで表示される。内容はさまざまで、種類に応じたスクープポイントを取得できるものもある。

選択ムービー

報道カメラマンの使命は、取材先で起こるすべてのことをカメラに収めることだ。しかし、撮影を中断することで、目の前の人を助けることができるとしたら？

選択ムービーとは？

●目の前で起きる惨事に、行動選択が発生

このゲームでは、プレイヤーは常にカメラを離さず被写体を撮影している。しかし、取材の途中では、目の前で人々が危険にさらされるシーンに直面することも何度かある。そんなとき、撮影を中断して救助するべきか否かの判断をプレイヤーに迫るのが、この「選択ムービー」だ。

選択ムービーが発生したときには、⊗ボタンを押すことで撮影を中断し、対象を救助できる。ただし、救助できるのは画面が赤くなる前まで。その制限時間内に間に合わなかった場合は救助不可能となる。対象を救助しなかった場合は、インモラルポイントが大幅に加算される。シナリオ中の選択ムービー発生箇所は右を参照してほしい。

■選択ムービーの発生箇所

- ●チュートリアル（パメラを転倒から守る）
- ●センタービル（ベッキーの撮影を中断）
- ●ZaKa TV支局（着替え中のアンを救助）
- ●グラントパーク駅（線路にいるCIA工作員を救助）
- ●モーテル（主人の自殺を止める）
- ●グレート・テーズ空港（デボラをパメラから救う）

●モラルとスクープ、プレイヤーの選択は？

選択ムービーでの判断は、基本的にプレイヤーの自由。ただし、対象を救助することによって真相の断片を知ることができたり、救助したあとに発生するイベント時にスクープポイントが取得できたりといったメリットは大きい。逆に救助しなかった場合は、インモラルポイントが大量に課されてしまう。インモラルポイントは一度取得してしまうと減らすことができないので、インモラルポイント取得を狙わないプレイのときは迷わず救助を行ったほうがいいだろう。

また、アンとチームを組んだ状態でZaKa TV支局に進んだ場合、着替え中のアンを救う選択ムービーが発生する。これはアンの生死に関わる選択ムービー。救助しないとアンは死亡し、レポーターが交代となってしまうぞ。

選択ムービーでは、制限時間が近づいてくると画面が赤みを帯びていき、完全に赤くなってしまうと救助不可能となる。

着替え中のアンにモンスターが忍び寄る。救助しないとアンは死亡してしまうが、かわりにこんなお宝映像が……。

選択ムービー

レポートマーカーについて

レポーターは自分の意志で行動するため、ときに思わぬ進路をとることがある。そんな彼女たちの動きを把握する唯一の手段は、レポートマーカーの意味を理解することだ。

レポートマーカーとは？

各ステージでは、レポーターの進むルートと行動は決められている。それを読み取るために有効なものが、この「レポートマーカー」だ。

これはレポーターの停止するポイントを表したもので、レポーターの移動に合わせ、次の移動先となるレポートマーカーが順次表示されるようになっている。なお、一度通過したレポートマーカーには二度と戻ることはできない。

レポートマーカーの表示を把握することで、レポーターの次の停止地点を予測し先回りしたり、レポーターに現在必要な行動を指示（ドアを開ける、アイテムを拾うなど）することができる。また、レポーターに行動を指示できるのはレポートマーカー停止中に限られている。

レポートマーカーの位置を確認しておけば、レポーターがそこへ到達するまでの時間を周囲の探索に費やせる。

イベントの発生やアイテムの存在を示すこともある。状況に応じて適切な行動を取ろう。

レポーターの行動を読め

レポートマーカーはその種類別に4色存在する。その詳しい内容は右ページにまとめたので参照してほしい。これらの色の違いを理解することによって、レポーターの行動をある程度制御することができるようになる。例えば赤のレポートマーカーにレポーターが停止しているときは、プレイヤーがレポーターの近くに寄らないかぎりシナリオは進展しない。その特性を利用し、周辺の捜索がすべて終わってからシナリオを進行させる、といった具合だ。なお、レポーターを必ずしも追尾する必要はないが、レポーターを見失ってしまうと、知らないうちにレポーターが死亡していた、ということも。なるべく視界の中にレポーターを確認しておくのが望ましいだろう。

青や緑のレポートマーカーには停止時間に制限がある。素早くフォーカスポイントを見つけ出そう。

時間はリアルタイムで流れている。気づかないうちにレポーターに危機が迫っていた、なんてことも。

●レポートマーカーの種類とその意味

赤色のレポートマーカー

レポートの開始や、重要イベントの発生を示すレポートマーカー。レポーターの近くに立つと、シナリオを進行させることができる。
赤色のレポートマーカーには原則的に停止時間の制限がないため、レポーターの勝手な行動を心配することなく周囲を調べることができる。赤色のレポートマーカーが出現したときは、周囲のフォーカスポイントを探してから、レポーターの元へ行きシナリオを進めよう。イベントが発生したらスクープポイントをためることもお忘れなく。

同じルートを再度巡回する場合などには、赤色レポートマーカー表示時も時間制限が生じる場合がある。だが、基本的にはシナリオが停止する合図と考えていいだろう。

緑色のレポートマーカー

レポーターの単純な通過点を示すレポートマーカー。この緑色のレポートマーカーは停止時間が非常に短いことが多く、レポーターに遅れをとってしまっている場合、周囲のフォーカスポイントを捜索することは困難だ。また、フォーカスポイントの中にはレポートマーカーにレポーターが停止しているときのみフォーカスできるものもある。これらを見逃さないためには、レポーターが走りだしたときなどはすかさずレポーターロックをかけ、ぴったり追尾する必要がある。

停止時間は短いので、先回りできるときは先回りをし、なるべくレポーターに遅れを取らないこと。

白色のレポートマーカー

レポーターへの何らかの行動指示が必要であることを表す。その指示は扉を開ける、アイテムを拾うなどといったことが多い。そういった対象物を見つけ出し、フォーカスして指示を与えなければシナリオは進行しない。扉を開ける必要がある場合はドアノブを、アイテムを拾う必要がある場合はアイテムをそれぞれフォーカスすれば、レポーターはそれに準じた行動をとる。原則的には、赤色のレポートマーカーと同様、行動指示を出すまではプレイヤーは自由に行動できる。

赤色レポートマーカーと同様、同じルートを再度レポーターが通過するときなどは、白色のレポートマーカー停止後も移動を開始してしまうことがある。

青色のレポートマーカー

行動分岐の発生を示す。このレポートマーカーにレポーターが停止中、クリアへの最短ルートとは異なるポイントをフォーカスすることで、通常とは違った進路へと進めるようになる。分岐に成功すると、通常パターンの進行では撮影できないフォーカスポイントを発見できるなどの特典が得られる。停止には時間制限があり、時間内に隠しポイントを見つけられなければ強制的に通常ルートへと進んでしまう。青色レポートマーカー表示時は、周囲のドアノブなどを素早く探そう。

分岐発生は時間との戦いだ。素早く怪しいポイントを見つけ出し、分岐ルートへレポーターを誘導しよう。

基本操作解説

プレイヤーは、限られた動作の中で、レポーターたちの安全を守らねばならない。
どんな状況下でも冷静な動きをとれるよう、ここで基本操作の理解を深めておこう。

プレイヤーの動作について

『michigan』をプレイするために必要なコントローラの操作はそれほど複雑ではない。しかし、プレイヤーには状況に応じて適切な操作を行うことが要求される。リアルタイムで進行するシナリオの中では、無駄な動きは命取りとなってしまうからだ。ここからはゲームを進めるために必要な基本動作を一つずつ解説していこう。

長い取材の中では、ときには例外的にプレイヤーだけで行動しなければならない場面も……。

●移動する［左スティック］

カメラマン自身の移動。基本的には自由に行うことができるが、イベント発生時には制限がつくこともある。

足下にある物などは、移動の障害物になることもある。右スティックで視点を動かすなどして、常に周囲の状況を把握しておこう。

最も直接的な行動といえる移動。ほかのクルーとぶつかったりすると驚かせてしまう。

●カメラの回転［右スティック］

カメラの首振りを行うことによって、視点を回転させる操作。周囲を見回すだけでなく、天井を見上げたり、床を見下ろすこともできる。かなり自由に操作することができるので、左スティックとの組み合わせによってはあらゆるポイントをフォーカスすることができるだろう。

非常に自由な操作性を持ったカメラの回転。慣れれば的確な動きが繰り出せるようになる。

●カメラの高さ［方向キー］

カメラの高さを3段階で切り替える操作。通常は上段の位置だ。エロティックポイント取得の基本「ローアングル撮影」は、カメラの高さを下段に下ろし、見上げるようにレポーターを撮影すること。眺めはいいが、下段にいくほど移動速度が遅いため、レポーターを見失いやすい。

高さは上段、中段、下段の3段階。エロティックポイントにばかり気をとられていると、レポーターに置いていかれてしまう。

●フォーカス［◎ボタン］

報道的価値のある箇所「フォーカスポイント」上にターゲットカーソルを合わせてから◎ボタンを押し、それに関する情報（表示メッセージ）を読み取ったり、レポーターへの指示を与えたりする操作。対象物はあらゆるものが存在する。

フォーカスポイントにはスクープポイントが加算されるものとそうでないものがあり、場合によっては、取得したくないスクープポイントが加算されてしまうこともある。詳しくは各ステージ攻略ページを参考にしてほしい。➡P.031

あちこちに点在するフォーカスポイント。一つでも多くカメラに収めよう。

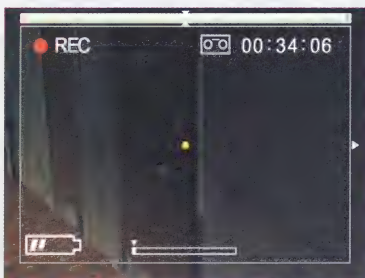
●レポーターロック［◎ボタン］

レポーターにターゲットカーソルを合わせてから◎ボタンを押すと、レポーターを常に視界の中心に据えるためのロックをかけることができる。これをレポーターロックといい、素早い移動を繰り返す場面などでは非常に便利な機能だ。階段の昇り降りなどでは視界がぶれやすく、レポーターに遅れをとってしまうことが多いが、レポーターロックをかけておけば快適に移動をこなすことができる。また、鉄骨を渡るときなども、この操作を行えば楽にレポーターに近接できる。

レポーターを見失うようではカメラマン失格。起伏の多い場所では頼りになる機能だ。

●半ドアに入る［◎ボタン］

プレイヤーは基本的に、自分だけではドアノブをひねって扉を開けることができない。しかし、もともと半開きになっている「半ドア」ならば、プレイヤー1人のときも出入りが可能だ。それがこの「半ドアに入る」操作。入りたい扉にターゲットカーソルを合わせ、◎ボタンを押せばOKだ。

また、レポーターと共に行動しているときにドアノブで扉を開けた場合も、◎ボタンを押さないかぎりは半ドア状態となる。このとき、カメラで扉の向こうの状態を確認できるので、敵の存在などはこのときに確かめよう。この状態では⊗ボタンのキャンセルにより扉を閉めることができるが、シナリオ上、プレイヤーたちは先に進むことしかできない。覚悟を決めよう。

単独で入れるため、つい入りたくなってしまう半ドアの部屋。中には罠がある部屋も。

●ズーム［L1ボタン、R1ボタン］

カメラのズームを拡大、または縮小する操作。通常時にはズームのレベルは最少の状態であり、必要に応じて拡大していくことになる。

フォーカスポイントの中には、ズームで拡大しなければフォーカスできないものも存在する。移動しただけでは遠くてターゲットカーソルの形状が変わらないような場合は、迷わずズームを操作して様子をみよう。逆に、赤色のレポートマーカーに停止中のレポーターなどは、いくらズームを拡大しても効果はなく、カメラマン自体が近寄らなければシナリオは進行しない。また、イベントムービー発生時は、ズームは場面によって自動的に調節されるため、プレイヤーが自由に操作することはできない。

遠くの状況を確認するときなどにもズームは有効に活用できる。グラントパーク駅などの広いステージでは、レポーターの動く範囲も非常に広いため、ズームで遠くを見渡しながら進もう。

遠くのものを見るためには、ズームは不可欠。気になるものがあったら、ズームで拡大してみよう。

下段からレポーターをズームすると素晴らしい映像が。ただし罵声は覚悟しておこう。

●体当たり［L2ボタン］

カメラマン自らの体によって、対象へ体当たりを繰り出す動作。ボタンを押す長さによって弱、中、強の3段階がある。基本的には「非常時専用」の動作であるため、それぞれ1回につき、弱、中の体当たりでは10、強では100のインモラルポイントが加算される。むやみな使用は厳禁といえるだろう。また、クルーに向かって体当たりを繰り出したときには、その強さによって3段階の反応を見ることができる。

では、いったいどのような活用方法があるのだろうか。例をあげれば、インターナショナルホテルでブリスコのために水を探しにいくとき、売店の天井に毒グモが出現する。アンはそれに気づかず進んでしまうのだが、このときアンに体当たりをすることで、毒グモからアンを守ることができる。そのほかにも、木箱に入っているアイテムを、木箱に体当たりすることで取り出したりと、その使いどころは非常にユニークなのだ。

ちょっとかわいそうだが、ブリスコの反応は見物（?）。加算されるインモラルポイント値にはくれぐれも注意しよう。

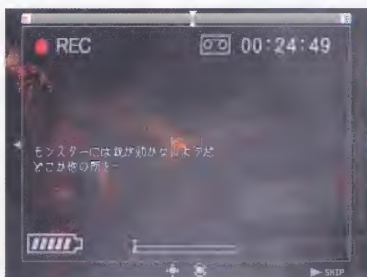
プレイヤーのアクションとしてはもっとも派手な体当たり。使いどころもじつに多彩だ。

●銃を撃つ［◎ボタン］

戦闘発生時に、標的を指すターゲットカーソルが赤色に変わっているとき、その標的を銃撃することができる。それがこの「銃を撃つ」動作だ。

ほかの動作と同様、プレイヤーが直接銃を撃つわけではなく、レポーターが代わりに撃つことになる。したがって、レポーターと同行していないときや、レポーターが行動できないときに敵が出現した場合には、銃での撃退はできないことを覚えておこう。基本的には敵そのものにターゲットカーソルを合わせ、カーソルが赤色の点に変わったら◎ボタンを押せばいい。大型のモンスターなどは数回撃たないと倒せないものも存在する。

注意したいのは、敵の中には銃が効かないものもいるということ。この場合には、効果がないことを示すメッセージやヒントが表示されるので、見落とさないように気をつけよう。そういったときはほかの攻撃方法で倒す必要がある。詳細は各ステージの攻略ページを参照にしよう。

レポーターが銃撃指示を実行できないときは、通常の射撃音とは異なる音が出る。

敵そのものを銃で撃つだけでは倒せないこともある。周囲の状況をよく確認しよう。

戦闘について ★COLUMN

『michigan』では、戦闘は多くの場合突然発生する。廊下を曲がった直後であったり、扉を開けて部屋に入った直後に、といった具合だ。モンスターの形状も、小型の幼虫タイプをはじめ、かなり大型のもの、人間タイプのものまでさまざまなものが出現する。

戦闘時はまず、レポーターの安全を確保することを第一に考えよう。そのためには、レポーターの周囲の状況をしっかりと視界内におさめ、敵の出現する方向を見定めることがポイント。幼虫タイプの敵は、基本的にはレポーターに一定時間触れてしまうとレポーターは死亡してしまう。近距離に出現することが多いので、近いものから素早く撃破し、落ち着いて対処しよう。また、一度銃撃動作を行ったあとは、再度敵を撃てるようになるまでに多少時間がかかる。銃が敵にヒットしたあと、次のターゲットカーソルをフォーカスしたときの音が「空撃ち」だった場合は、銃撃指示を何度か繰り返し与えること。

シナリオ中では、登場人物がモンスターと化してしまう過程が描かれる場面もある。

ターゲットカーソルは落ち着いて操作しないと、なかなか敵に照準を合わせることができない。慌てずゆっくりと行おう。

エンディングとスペシャル要素

長い取材の果てにプレイヤーを待っているものとは？　ここでは、エンディング時に発生する事柄や、クリア後に追加されるスペシャル要素について解説しよう。

エンディングで起きること

エンディングには、それまでに取得してきたスクープポイントの値がいくつかの影響を及ぼす。まず、エンディングで表示される「RESULT」画面では、それまでの取得スクープポイントの合計値が表示され、その値に応じた「称号」がプレイヤーに贈られる。その詳しい内容は以下の通りだ。

さらに、エンディングではカメラマンの独白の様子を見ることができるのだが、そのムービーに登場するカメラマンも取得スクープポイントの状況によって変化するようになっている。その登場条件は右の表にまとめたので参考にしてほしい。

また、一度クリアすることで初めて追加される「スペシャル要素」も存在する。それらに関しては右ページから詳しく解説していこう。

■取得スクープポイント別エンディングムービー

条件	カメラマン
サスペンスポイントが最も多かった場合	ドワイト・マードック
エロティックポイントが最も多かった場合	テディ・スヌーカー
インモラルポイントが最も多かった場合	アンディ・スティムボード
インモラルポイントが75000以上あり、サスペンスとエロティックの差が500以内の場合	謎の男

■称号一覧表

サスペンス	エロティック	インモラル	必要ポイント数（各）
今年　最も栄光に輝いた	恐ろしいほどの性欲を持つ	カメラマンの姿を借りた悪魔	75000～
世界中から注目の	エロマンガの擬音が大好きな	人間ではない何か	70000～74999
一度見たら忘れない	ローアングルにこだわり続ける	あなたは野獣そのもの	65000～69999
今　話題沸騰の	レポーターに萌えまくる	ただの変態野郎	60000～64999
才能に溢れ	ものすごく汗っかきな	あなたに軽蔑の眼差しが…	55000～59999
一人前の報道者として	さかりのついた	薄汚い人間	50000～54999
近所で評判の	たまには美女ともよろしくする	腹黒いカメラマン	45000～49999
一般的な腕を持ち	そこそこスケベな	好奇心旺盛な変態	40000～44999
可も不可もなく	色気も忘れない	変態カメラマン	35000～39999
報道に目覚めたと同時に	プラトニックな	変なおじさん	30000～34999
大した腕でもないくせに	いつでも冷静な	変態予備軍	25000～29999
ジャーナリストと言う割には	伏目がちな	ホームビデオの達人	20000～24999
ノーフューチャーで	淡白な	どちらかというとマゾ	15000～19999
平和を愛し	立体的な女性は受け付けない	常識人	10000～14999
素人以下の腕のくせに	枯れている	世界一のモラリスト	5000～9999
報道カメラマンとは仮の姿で	理性溢れる	神	0～4999

スペシャル要素について

スペシャル要素は、一度ゲームをクリアすることで追加されるさまざまな要素を指す。レポーターのコスチュームパターン追加や、インリンとともにステージを探険する「SPECIAL STAGE」がプレイ可能になるなど、お楽しみ要素が満載だ。また、75000以上のサスペンスポイントもしくはエロティックポイントを取得してクリアした場合には、特別なコスチュームパターン追加の特典がある。詳しくは右の表を参考にしてほしい。これらのスペシャル要素は、タイトル画面の「CONFIGURATION」の中の「SPECIAL」を選択することで切り替え可能だ。

■高スクープポイント取得クリア時の追加要素

サスペンスポイントを75000pt以上取得
ブリスコ「HOPPER MAN」追加
エロティックポイントを75000pt以上取得
インリン「ミズギ」追加

●コスチュームチェンジ

エンディングを迎えたレポーターのコスチュームパターンが追加され、2周目以降のプレイで着用させることができる。アン、カーリー、ジャスティン、ポーラの追加コスチュームには「コスチューム」と「ミズギ」があり、初回クリア時は「コスチューム」を、2回目のクリアで「ミズギ」を取得できる。マークは「ミズギ」のみ使用可能のため、初回クリアで「ミズギ」取得となる。

また、上で解説したブリスコの「HOPPER MAN」や、インリンの「ミズギ」も、取得していればほかのレポーター同様に切り替えできる。

レポーターにはそれぞれ別の服装が用意されている。すべてを見ることができるだろうか。

●SPECIAL STAGE

本編を1回クリアすることでプレイ可能になる特別ステージ。インリンと共に、ステージ内に点在する「YIN」「LING」「OF」「JOY」「TOY」の文字を探すことが目的となる。➡P.116

ステージの構造はインターナショナルホテルと同じ。インリンがゴールに到達する前にすべての文字を見つけ出すことができなければ、クリア失敗となってしまう。また、ほかのステージ同様モンスターも出現するため、戦闘に敗れると同じくクリア失敗。再度チャレンジしよう。

このステージをクリアすると、「インリンショー」の項目が表示され、選択可能となる。

インリンに見とれすぎるとあっという間にピンチに。インリンを危機から守り抜け！

●インリンショー

「SPECIAL STAGE」のクリアに成功すると、「SPECIAL」に追加される項目。内容はなんとインリンを自由に撮影できる撮影会だ。インリンはポージングしながら、ステージを右から左へ移動していく。そして、一番左奥に到達したとき、ステージの周囲にあるビリヤード台やイスなどの道具のうち、どれか一つだけをフォーカスできるようになる。フォーカスした道具は、ステージ上のインリンがショーの小道具として使用してくれる仕組みだ。使用した小道具によって、インリンのコメントが変化する。

ショー中に使用した小道具によって、最後のインリンのコメントが変化する。

●インリンアルバム

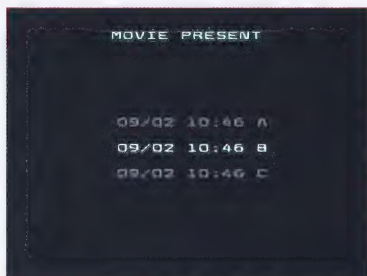
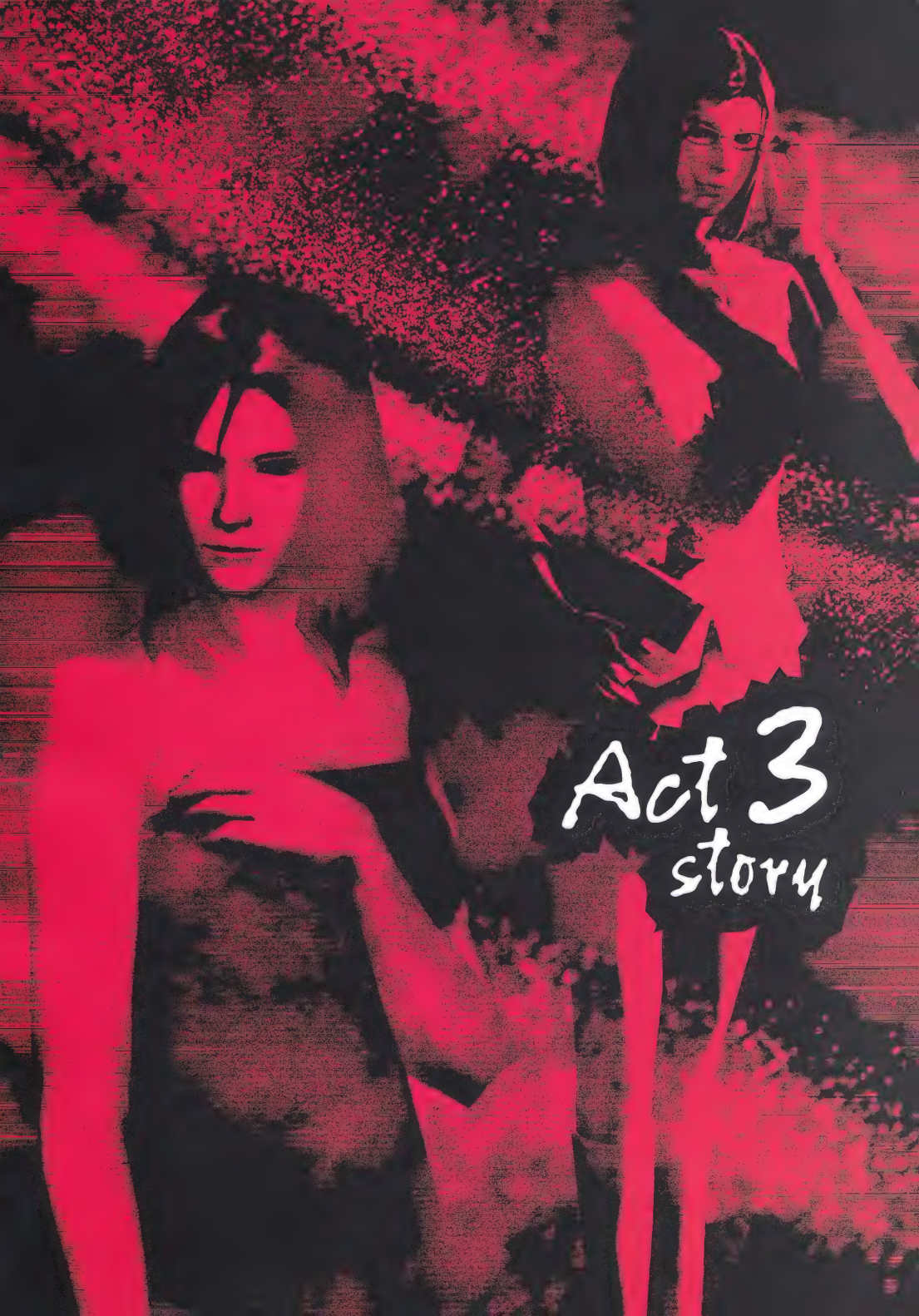
2周目プレイから各ステージに出現するようになる、「インリン・カード」を閲覧できるアルバム。インリン・カードは全部で20枚あり、実写のインリンのあらゆる姿が収められている、まさに究極のコレクションアイテムだ。

インリン・カードを発見できる場所はさまざまで、非常に見落としやすい場所に隠されていることがほとんど。シナリオ攻略ページの各ステージマップや、インリンアルバム一覧➡P.124に記載してある出現場所をよく確認し、ぜひともコンプリートを狙ってほしい。

集めるだけでなく、じっくり鑑賞するお楽しみも。取り逃さぬよう全力でチャレンジせよ。

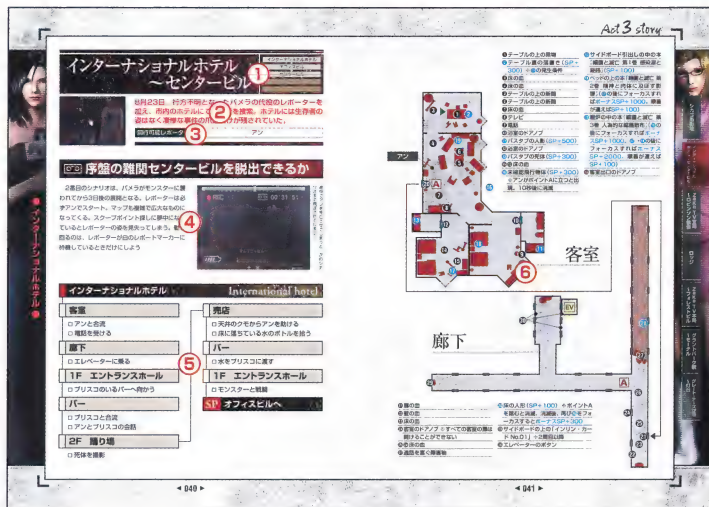
●MOVIE PRESENT

これまでに見ることができたムービーを、自由に選択して閲覧できるモード。エンディングでのカメラマン独白ムービーもこの中に含まれる。

全部で25種類のムービーが存在するが、プレイで見ることができなかったものは内容を確認することはできない。また、この中にある「???」が末尾についた4つのムービーは、ゲーム中ステージに落ちている「ビデオテープ」を拾うことで見ることができる。それぞれどのビデオテープがどのムービー表示につながるかは、MOVIE PRESENT一覧➡P.126に記載してあるので確認してほしい。本編の謎を解明するために、すべてのムービーを閲覧しよう。

すべてを見るためには複数回のプレイが必要だ。すべてのシーンを目撃し、真相に迫れ！

Act 3
story

攻略ページの見方

攻略ページでは、各ステージの流れとマップ、さらにその具体的な攻略法についての解説をしていく。まずは攻略ページの見方について覚えてほしい。

フローチャート&マップページ

① シナリオ範囲とステージ名

『michigan』は19のステージで構成されているが、途中でレポーターを死亡させてしまったタイミングや回数で、実際にプレイできるステージ数が変動する。➡P.035 本書では新レポーター登場のタイミングに合わせて、7つのシナリオに分けて攻略をまとめてある。その節目ごとに、この見出しでそのシナリオに含まれるステージ名を明記してある。

② 導入ストーリー

そのシナリオ開始までのストーリーの流れとシナリオ展開を、カメラマンの取材記録をもとにまとめたもの。

③ 同行可能レポーター

そのシナリオで同行することができるレポーター。同行可能レポーターはそれまでのプレイ展開によって変動するため「全体フローチャート➡P.035」と見比べながらチェックしてほしい。

④ シナリオのプレイアドバイス

そのシナリオ全体における重要ポイントや注意点などのアドバイスをまとめたもの。各ステージにおける攻略は、それぞれの攻略ページをよく読んでほしい。

⑤ ステージフローチャート

ステージの開始からクリア（SP：セーブポイント）までの基本的な流れをフローチャートでまとめたもの。このフローチャートでは、ステージクリアのための最低限の行動要素が簡潔にまとめられている。すべてのスクープポイントを見逃したくないという人は、⑥の攻略マップを参考にしよう。

⑥ ステージ攻略マップ

ステージの攻略マップ。マップ上にはすべてのフォーカス可能なポイントを掲載し、その内容やスクープポイントの獲得ポイント数も一覧で併記してある。サスペンスポイントは「青色」、エロティックポイントは「ピンク色」、インモラルポイントは「茶色」で表示されている。同じ名称の対象物でも番号の違うものは、発生するコメントやイベントが異なっている。撮り逃しのないように注意しよう。

マップ上の▲の表示がそのステージのスタートポイントだ。また、フォーカスポイントの番号の順番は、編集部推奨の攻略ルートにもなっているので参考にしてほしい。

マップ上の記号の見方

記号	意味
▲	…スタートポイント
青線	…開くドア
鍵マーク	…カギを使って開くドア
緑線	…半ドア
灰線	…開けられないドア
❶	…フォーカスポイント
❶（青）	…サスペンスポイント（SP）
❶（ピンク）	…エロティックポイント（EP）
❶（茶）	…インモラルポイント（IP）
A	…レポーターまたはプレイヤーの停止ポイント
EV	…エレベーター

攻略ページ

Act 3 story

● インターナショナルホテル ●

Scene 3 インターナショナルホテル

廊下の人形は高サスペンスポイントだ

廊下に出たら右方向に進み、通路を塞ぐ障害の先にある人形をフォーカスしよう。その後、廊下の曲り角を曲って少し進み、再び戻ると人形は消えてしまう。ここで再度その場所をフォーカスすることで、さらに高サスペンスポイントを得ることができる。これを終えたらレポーターの待つエレベーターに乗り込もう。

SCOOP POINT
フォーカスポイントをチェックするタイミングは？

レポーターの移動中にレポーターから離れてフォーカスポイント探しをしていると、行動分岐や重要なイベントを見逃してしまう恐れがある。レポーターが青いマーカー上で待機しているときに、エリア内のチェックを行うようにしよう

客室内の場合なら、レポーターが客室出口の扉の前で待機しているときがチャンスだ。

Scene 4 インターナショナルホテル

バーにいるブリスコの元へ向かう

エントランスホールでエレベーターを降りると、どこからかピアノの音が聞こえてくる。すると、レポーターがバーへ向かって移動を始めるので、その後を追ってバーへと向かおう。

レポーターがバーへ着くとブリスコとの会話イベントが始まる。これをしっかり撮影して、サスペンスポイントを上げておくことを忘れずに。

SCOOP POINT
人形を撮影して、すぐにレポーターの後を追う

バーへ向かう途中、受け付けカウンターの上に人形が置いてある。エレベーターを降りたらすぐにカウンターへ向かい、人形をフォーカスした後にレポーターを追ってバーへ向かうといいだろう。また、エントランスホール内に出現するすべての人形をフォーカスできれば、ボーナススクープポイントとなり、大量のサスペンスポイントを獲得できる。

◀ 044 ▶

Scene 5 インターナショナルホテル

2F踊り場の死体へアンを誘導

ブリスコの頼みを聞き、レポーターは水を探して移動を開始する。途中ホール階段の前に着くと行動分岐が発生するので、足下にある血痕をフォーカスしてレポーターを2Fへと誘導しよう。

2F踊り場に上がると死体を発見するイベントが発生する。その後、レポーターがゆっくりと売店へ移動を始めるので、その間にプレイヤーはPCルームに向かい、パソコンのメッセージをチェックしておくといいだろう。

Scene 6 インターナショナルホテル

売店の毒グモからアンを守るには

レポーター死亡の場合
ZaKa TV支局へ P.055

売店の天井にいるクモは、レポーターがクモの真下に移動する前にフォーカスしておけば追い払うことができる。PCルームのチェックと廊下の人形をフォーカスしたら、すぐに売店に向かい、レポーターが売店に到着する前にフォーカスしておくといいだろう。また、レポーターに体当たりをして、接近するクモから救出する方法もあるが、インモラルポイントが増加してしまうのであまりおすすめはできない。

レポーターが売店の奥に移動すると足もとに飲料水が落ちている。これをフォーカスして拾ったら、バーで待っているブリスコのもとへ戻ろう。

SCOOP POINT
ホール全体をゆったりチェックできるタイミングを逃すな

2F踊り場でのイベントを見た後、レポーターが売店に到着するまでに、かなりの時間がある。その間にPCルームのパソコンのメッセージと、奥の廊下の突き当たりに出現する人形をフォーカスをしてから売店へと向かうのだ。また、人形はプレイヤーが接近すると消えてしまうのでズームを使って遠距離からうまくフォーカスしよう。

◀ 045 ▶

⑦ 攻略ポイント

ステージクリアのための攻略ポイントを、レポーターの移動とイベントの進行に合わせてまとめたもの。

⑧ SCOOP POINT

マップ中の見逃せないスクープポイントは、その場所や獲得手順をわかりやすく説明した。

⑨ ALART POINT

事故やモンスターの出現などで、レポーターが死亡する可能性のあるイベントが発生するタイミングには、この表記を追加してある。とくに注意して読んでほしい。また、死亡させてしまった場合に、飛ばされてしまう次のステージ名とその解説ページ数も記載した。

ゲーム全体のフローチャート

ここでシナリオの全貌について解説しておく。ゲームを攻略する前にこのページを参考にして、自分のプレイスタイルを定めておくのもいいだろう。

大きく分けて7つのシナリオがある

本編は大きく分けて7つのシナリオで構成されている。レポーターがシナリオの途中で死亡した場合、新しく次のレポーターが登場するポイントがその節目となっているというわけだ。攻略ページでは、このシナリオの節目ごとにステージ攻略をまとめている。シナリオ全体の流れと、レポーター死亡時のシナリオスキップについては、右ページの全体フローチャートを見てほしい。

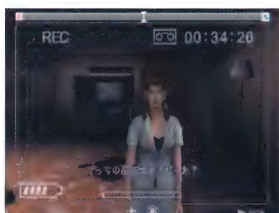
また、レポーターの交代にはいくつか注意が必要だ。➡P.017 レポーターの登場ポイントを見誤らないように注意しよう。

アンのまま終盤までシナリオを進行させてきても、コンビニで死亡させてしまえば空港では必ずマークが登場する。

すべてのシナリオを見るなら最後までアンで

各シナリオはいくつかのステージで構成されており、途中のステージでレポーターを死亡させてしまうと残りのステージを飛ばして次のシナリオへと進んでしまう。したがって、すべてのステージをプレイしたいのならば、最後までアンを死亡させずにプレイする必要があるということだ。逆に、レポーターを次々と死亡させていけば、あっという間にエンディングを迎えることになる。

1周目のプレイではアンを死亡させずに一通りすべてのステージをクリアしてみることをおすすめする。2周目以降のプレイなどで、すべてのレポーターのコスチュームを集めたいといった場合には、右ページの全体フローチャートを活用して、レポーター交代をうまく調整し、狙ったレポーターでエンディングまでシナリオを進めよう。

なお、ブロディー養護院でのジャスティンの死亡や、ロッジで出現するニーナのような例外パターンもあるので注意しよう。

1周目のプレイでは、最後までアンでプレイするのがおすすめ。

ZaKa TV本局ではロッジの前に同行していたレポーターが復帰する。レポーターを死亡させていれば、必ずジャスティンになる。

ゲーム全体のフローチャート

全体フローチャート

取材開始
パメラ
シカゴ市街地 ➡ P.036
レポーターが生存した場合
レポーターが死亡した場合
レポーターチェンジ
アン
インターナショナルホテル ➡ P.040
オフィスビル ➡ P.047
センタービル ➡ P.050
レポーター生存
アン
レポーターチェンジ
カーリー
ZaKa TV支局 ➡ P.055
ブロディー養護院 ➡ P.059
ミラー邸 ➡ P.065
ロビンソン教会 ➡ P.071
アンの場合のみ
ジャスティンを死亡させた場合
レポーターチェンジ
ニーナ
ロッジ ➡ P.073
レポーター生存
アン、カーリー
レポーターチェンジ
ジャスティン
ZaKa TV本局 ➡ P.077
フォン・エリック州立図書館 ➡ P.081
ジャンク屋『シェイクダウン』 ➡ P.086
クラブ『ゴッチ』 ➡ P.089
フォレストビル ➡ P.094
レポーター生存
アン、カーリー、ジャスティン
レポーターチェンジ
ポーラ
グラントパーク駅 ➡ P.097
コンビニ ➡ P.102
モーテル ➡ P.104
レポーター生存
アン、カーリー、ジャスティン、ポーラ
レポーターチェンジ
マーク
グレート・テーズ空港 ➡ P.107
灯台 ➡ P.107
エンディング

シカゴ市街地

ミシガン湖を中心としたシカゴ全域を突如、謎の濃霧が襲った。スクープを求め派遣された我々ZaKa TV取材クルーは、濃霧の漂うシカゴ市街地で中継車を降りた。

同行可能レポーター	パメラ

ファーストステージで基本を覚えよう

最初のシナリオは「シカゴ市街地」の1ステージのみ。ここはいわばチュートリアル的な存在で、共に取材チームを組むブリスコからさまざまなアドバイスが与えられる。

「シカゴ市街地」のマップはかなり広大だが、侵入することができない区画も多いので迷ってしまうことはないだろう。途中、自由に動き回ることができるタイミングがあるので、ここで操作の感覚を確実につかんでしまいたい。気をつけたいのはテープの残量。このステージでは15分のテープ残量しかない。時間を超えてしまえば、以後の撮影ではまったくスクープポイントが加算されなくなってしまうことを忘れないように。

花形レポーターであるパメラと同行できるのはここだけ。じっくりと観賞しよう。

シカゴ市街地 Chicago town area

シカゴ市街地

- □ 木箱をフォーカス
- □ フォーカスポイントを捜索
- □ ブリスコに体当たりする

選択ムービー

- □ 角材を教える or 教えない

シカゴ市街地

- □ パメラ死亡

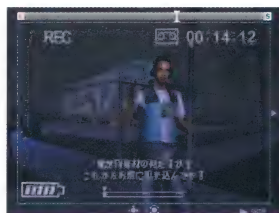
SP インターナショナルホテルへ

シカゴ市街地

❶木箱	❿階段の手帳 ※⓫の発生条件
❷パメラ ※体当たりすればIP+300	⓫民家玄関のドアノブ
❸路上のファイル	⓬路上のビデオテープ
❹路上のファイル	⓭路上のビデオテープ
❺路上のファイル	⓮路上のファイル
❻路上のショットガン	⓯板に貼られたメモ ※⓰の発生条件
❼木箱に貼られたメモ	⓰車体の文字
❽木箱の中の死体(SP+300)	⓱板に貼られたメモ ※⓲の発生条件
❾路上のいかがわしい雑誌(EP+300)	⓲車の下のトランクケース

Scene 1 シカゴ市街地

ブリスコとのチュートリアルが始まる

新人カメラマンであるプレイヤーに、音声スタッフのブリスコが基本的な撮影テクニックを教えてくれる。ブリスコの指示にしたがい、まずは近くにある木箱をフォーカスしてみよう。撮影する対象を画面内にとらえ、中央のターゲットカーソルがオレンジ色の点になった箇所、そこがフォーカスできるポイントだ。◎ボタンを押して決定し、音が鳴ったらフォーカス完了。ブリスコのもとに戻ってチュートリアルを進めよう。また、撮影対象を正確にとらえることともに、もう一つ重要な要素として、会話をしている人物をしっかり撮影することが挙げられる。これはサスペンスポイントを取得する基本の行動となる。人物のどの辺りを撮影すればサスペンスポイントが上昇するのか、この時点で感覚をつかんでおこう。

音声スタッフのブリスコ。取材チームのメンバーとして取材に同行してくれる。

まずは近くにある木箱をフォーカスして撮影対象を正確に捉える練習をしよう。

Scene 2 シカゴ市街地

市街地をくまなくチェックして歩く

一流カメラマンにとって、スクープを探し出す嗅覚も大切な要素だ。エリア内には攻略のためのさまざまなヒントが隠されている。積極的に歩き回ってフォーカスポイントを探してみよう。これはこの先のステージでも同様だ。

一通りフォーカスポイントの確認を終えたらブリスコのもとに戻り、体当たりの練習へと進む。思いきり体当たりをしてブリスコを突き飛ばしてもいいが、インモラルポイントが上昇してしまう。

木箱の中には死体が！　フォーカスするとサスペンスポイントが獲得できる。

SCOOP POINT

障害物の中や下、空中もチェックしよう

スクープポイントを見つけるコツは、とにかくエリア内を歩き回ってさまざまな場所をチェックすることだ。地面に落ちているファイルや壁に掛けられた絵画のように、中にはカメラの高さを上下に動かさないと発見できないものまである。それらを見つけることで、より高いスクープポイントや、事件の真相についての情報を得ることができるのだ。

キャンピングカーの下にアタッシュケースを発見。通常のカメラの高さでは発見できないものもあるのだ。

Scene 3 シカゴ市街地

選択ムービーでの基本操作を覚えよう

ブリスコのチュートリアルが終わると、待機していたレポーターのパメラがプレイヤーのもとに合流する。今度はパメラに同行して彼女の話を聞いておこう。すると、選択ムービーが発生し、パメラの身にちょっとした危機が迫る。撮影を中断せずにムービーを最後まで見届けてしまうと、インモラルポイントが大幅に上昇する。

このままではパメラは背後の角材につまづいてしまう。中断するかどうかはプレイヤーの判断に委ねられている。

SCOOP POINT
選択ムービーの意味とインモラルポイント

選択ムービーは、レポーターが死亡するもの以外は中断しなくてもストーリーに影響することはない。しかし、選択結果により発生するインモラルポイントは、クリア時の称号などに影響するため注意が必要だ。➡P.028 なお、このパメラの選択ムービーに限り、中断するタイミングによってムービー後のパメラのセリフに変化がある。

パメラが転んだ後でも撮影を中断することができるが、インモラルポイントはしっかりと加算される。

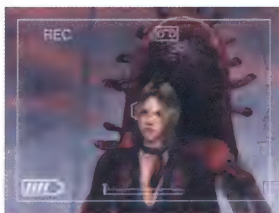
Scene 4 シカゴ市街地

パメラを助けることはできない

スクープを求めシカゴ市内で撮影をする取材チーム。そこへ1人の少女が現れる。取材を申し込もうと少女に話しかけると突然、少女の背後から不気味なモンスターが襲いかかる。

現実とは思えない異様な光景に、我を忘れ逃げ出す取材チームたち。パメラはショックでパニック状態になり八つ当たりを始める。そんなパメラをなだめようと声をかけるブリスコ。だがそのパメラの背後には、再びモンスターが迫っていた。パメラは撮影中のカメラの目の前でモンスターに飲み込まれてしまう。

突然の出来事に、ブリスコとプレイヤーはその場を逃げ去ることになるため、残念ながらここでパメラを救出することはできず、ストーリーは強制的に進行する。したがって、パメラのレポーターとしての登場はチュートリアルステージのみとなっている。

少女は突然出現したモンスターに食べられてしまった。目の前の惨事に、クルーたちはパニックに。

パメラの背後にモンスターが迫っている。しかし、彼女を救出することは不可能だ。

インターナショナルホテル 〜センタービル

8月23日。行方不明となったパメラの代役のレポーターを加え、市内のホテルにて生存者を捜索。ホテルには生存者の姿はなく凄惨な事件の爪跡だけが残されていた。

同行可能レポーター	アン

序盤の難関センタービルを脱出できるか

2番目のシナリオは、パメラがモンスターに襲われてから3日後の展開となる。レポーターは必ずアンでスタート。マップも複雑で広大なものになってくる。スクープポイント探しに夢中になっているとレポーターの姿を見失ってしまう。動き回るのは、レポーターが白のレポートマーカーに待機しているときだけにしよう。

途中でアンを死亡させてしまうと、次のシナリオまで飛ばされてしまう。

インターナショナルホテル International hotel

客室
- □ アンと合流
- □ 電話を受ける

廊下
- □ エレベーターに乗る

1F　エントランスホール
- □ ブリスコのいるバーへ向かう

バー
- □ ブリスコと合流
- □ アンとブリスコの会話

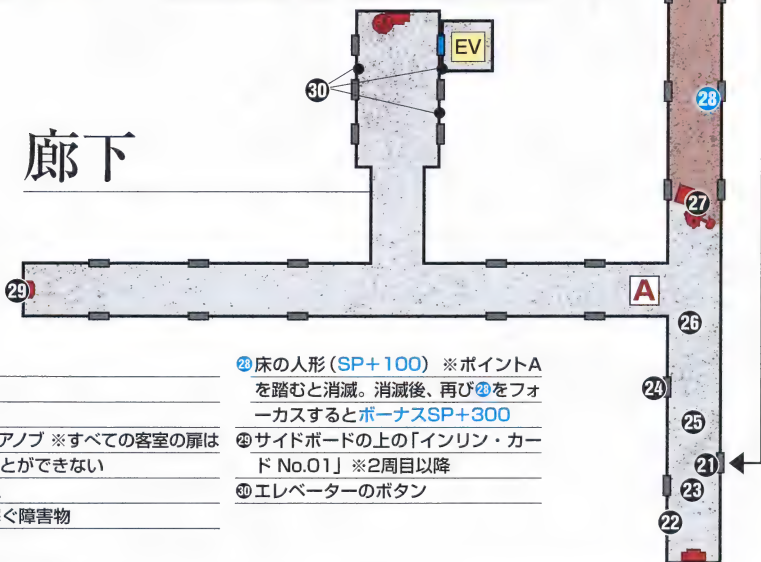
2F　踊り場
- □ 死体を撮影

売店
- □ 天井のクモからアンを助ける
- □ 床に落ちている水のボトルを拾う

バー
- □ 水をブリスコに渡す

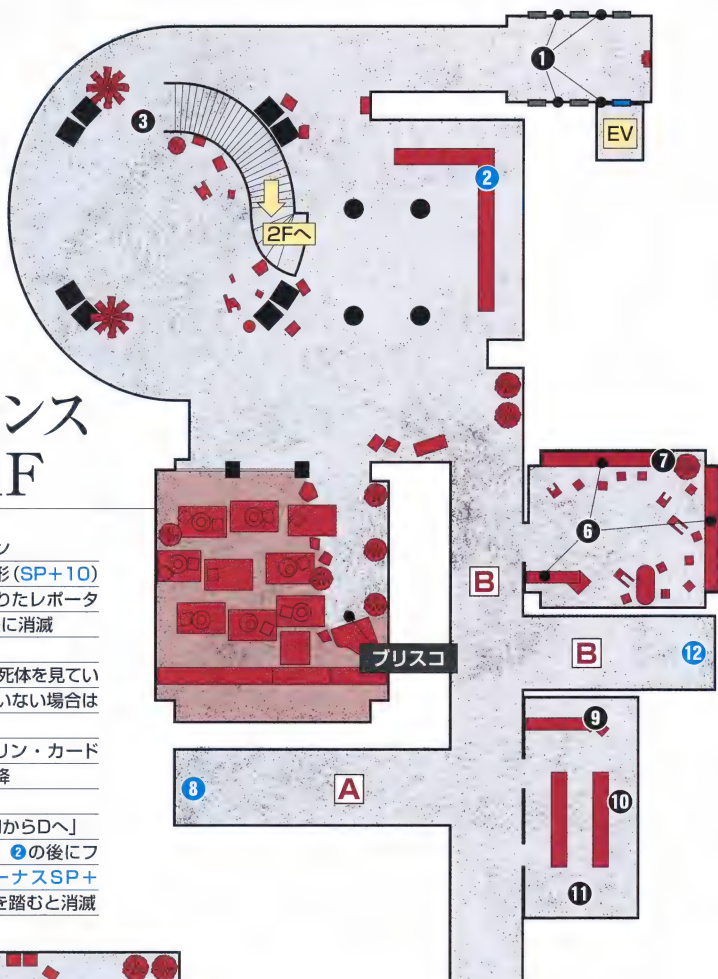
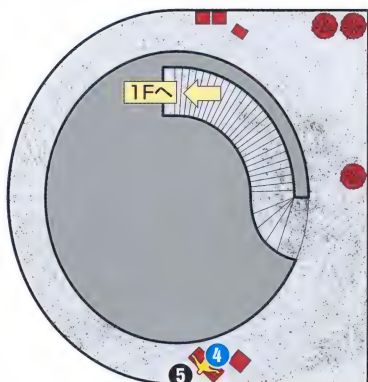
1F　エントランスホール
- □ モンスターと戦闘

SP オフィスビルへ

①テーブルの上の果物
②テーブル裏の落書き（SP＋300）※⑪の発生条件
③床の血
④床の血
⑤テーブルの上の新聞
⑥テーブルの上の新聞
⑦床の血
⑧テレビ
⑨電話
⑩浴室のドアノブ
⑪バスタブの人影（SP＋500）
⑫浴室のドアノブ
⑬バスタブの死体（SP＋300）
⑭⑮床の血
⑯未確認飛行物体（SP＋300）※アンがポイントAに立つと出現。10秒後に消滅
⑰サイドボード引出しの中の本『細菌と滅亡　第1巻　感染源と経路』（SP＋100）
⑱ベッドの上の本『細菌と滅亡　第2巻　精神と肉体に及ぼす影響』（⑰の後にフォーカスすればボーナスSP＋1000。順番が違えばSP＋100）
⑲暖炉の中の本『細菌と滅亡　第3巻　人為的な細菌散布』（⑱の後にフォーカスすればボーナスSP＋1000。⑰→⑱の後にフォーカスすればボーナスSP＋2000。順番が違えばSP＋100）
⑳客室出口のドアノブ

㉑扉の血
㉒壁の血
㉓床の血
㉔客室のドアノブ ※すべての客室の扉は開けることができない
㉕㉖床の血
㉗通路を塞ぐ障害物
㉘床の人形（SP＋100）※ポイントAを踏むと消滅。消滅後、再び㉘をフォーカスするとボーナスSP＋300
㉙サイドボードの上の「インリン・カード No.01」※2周目以降
㉚エレベーターのボタン

シカゴ市街地
インターナショナルホテル～センタービル
ZaKa TV支局～ロビンソン教会
ロッジ
ZaKa TV本局～フォレストビル
グラントパーク駅～モーテル
グレート・テーズ空港～灯台

エントランスホール1F

❶エレベーターのボタン
❷カウンターの上の人形(SP+10)
※エレベーターを降りたレポーターのセリフの10秒後に消滅
❸床の血
❹ソファの死体(アンが死体を見ていればSP+30。見ていない場合はSP+10)
❺ソファの裏の「インリン・カードNo.13」※2周目以降
❻パソコン
❼パソコンのメール「MからDへ」
❽床の人形(SP+10。❷の後にフォーカスするとボーナスSP+100)※ポイントAを踏むと消滅

❾ジュースマシン
❿巨大クモ
⓫飲料水のボトル
⓬床の人形(SP+10。❷→❽の後にフォーカスするとボーナスSP+200)※ポイントBを踏むと消滅

2F踊り場

Scene 1 インターナショナルホテル

レポーターと合流後、電話が鳴る

まずはスタート地点の室内をチェックしておこう。テーブルの裏の落書きを見逃さないように。隣室で待っているレポーターのアンと合流すると電話が鳴り、アンは寝室へと移動する。ここは彼女を追いかけ、電話での会話をしっかり撮影してサスペンスポイントを上げておきたい。スクープポイント探しは後でゆっくりできる。

電話をかけてきたのは、センタービルに取り残された生存者の女性だった。

SCOOP POINT
連続したものにはボーナススクープポイントが隠されている

客室で押さえておきたいポイントは、各部屋に点在する3冊の本。これらの本は、順番を無視して撮影すると個別のサスペンスポイントしか得ることはできない。しかし、第1巻→第2巻→第3巻と順番に撮影することによって、破格のボーナススクープポイントが発生するのだ。このように、連続性のあるものにはボーナススクープポイントが隠されていることが多い。

3冊の本がある場所についてはマップに表記しておく。高ポイント獲得の大チャンスだ！

Scene 2 インターナショナルホテル

レポーターの進路を浴室に誘導する

電話後、レポーターが客室の出口に向かって移動を始めるが、途中で2カ所の行動分岐点で立ち止まる。青のマーカーまで移動したら、浴室の扉をフォーカスして誘導しよう。どちらの浴室もサスペンスポイントを獲得するためにぜひ寄っておきたい場所だ。なお、最後の白マーカーにアンが到達したら窓の外をチェックしてみよう。

イベントが発生すればレポーターの会話回数も増える。地道に撮影を続けてポイントを稼ごう。

SCOOP POINT
浴室の人影の出現条件

寝室で電話のイベントを撮影した後に、浴室前で行動分岐が発生する。ここで素早く浴室のドアノブをフォーカスすると、レポーターを浴室に誘導できる。寝室側の浴室では、テーブルの裏の落書きをフォーカスしていた場合に限り、バスタブに人影を出現させることができる。これをフォーカスすれば大幅なサスペンスポイントの上昇が可能だ。

これをフォーカスすれば、テーブルの裏の落書きと合わせ、序盤で早くも800ものサスペンスポイントを入手できる。

Scene 3 インターナショナルホテル

廊下の人形は高サスペンスポイントだ

廊下に出たら右方向に進み、通路を塞ぐ障害物の先にある人形をフォーカスしよう。その後、廊下の曲り角を曲って少し進み、再び戻ると人形は消えてしまう。ここで再度その場所をフォーカスすることで、さらに高サスペンスポイントを得ることができる。これを終えたらレポーターの待つエレベーターに乗り込もう。

不自然に置かれた人形。消えたことを確認しに戻らなかった場合は、不気味な笑い声が……。

SCOOP POINT
フォーカスポイントをチェックするタイミングは？

レポーターの移動中にレポーターから離れてフォーカスポイント探しをしていると、行動分岐や重要なイベントを見逃してしまう恐れがある。レポーターが白いマーカー上で待機しているときに、エリア内のチェックを行うようにしよう。

客室内の場合なら、レポーターが客室出口の扉の前で待機しているときがチャンスだ。

扉の前で待機するレポーター。プレイヤーが扉をフォーカスするまで待機しているこのときが探索のチャンス。

Scene 4 インターナショナルホテル

バーにいるブリスコの元へ向かう

エントランスホールでエレベーターを降りると、どこからかピアノの音が聞こえてくる。すると、レポーターがバーへ向かって移動を始めるので、その後を追ってバーへと向かおう。

レポーターがバーへ着くとブリスコとの会話イベントが始まる。これをしっかり撮影して、サスペンスポイントを上げておくことを忘れずに。

亡きパメラへの想いを告白するブリスコ。やけ酒をして酔っぱらっている。

SCOOP POINT
人形を撮影して、すぐにレポーターの後を追う

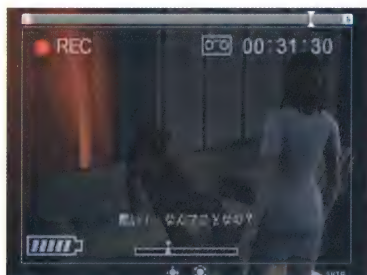
バーへ向かう途中、受け付けカウンターの上に人形が置いてある。エレベーターを降りたらすぐにカウンターへ向かい、人形をフォーカスした後にレポーターを追ってバーへ向かうといいだろう。また、エントランスホール内に出現するすべての人形をフォーカスすできれば、ボーナススクープポイントとなり、大量のサスペンスポイントを獲得できる。

エレベーター前でのイベントの10秒後にカウンターの人形は消えてしまうので急ごう。

Scene 5 インターナショナルホテル

2F踊り場の死体へアンを誘導

ブリスコの頼みを聞き、レポーターは水を探して移動を開始する。途中ホール階段の前に着くと行動分岐が発生するので、足下にある血痕をフォーカスしてレポーターを2Fへと誘導しよう。

2F踊り場に上がると死体を発見するイベントが発生する。その後、レポーターがゆっくりと売店へ移動を始めるので、その間にプレイヤーはPCルームに向かい、パソコンのメッセージをチェックしておくといいだろう。

このイベントが発生してから死体をフォーカスするとサスペンスポイントが増加する。

Scene 6 インターナショナルホテル

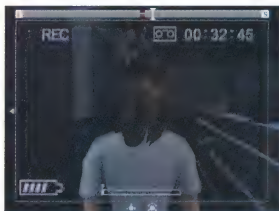
売店の毒グモからアンを守るには

レポーター死亡の場合

ZaKa TV支局へ P.055

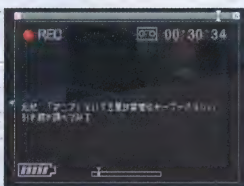
売店の天井にいるクモは、レポーターがクモの真下に移動する前にフォーカスしておけば追い払うことができる。PCルームのチェックと廊下の人形をフォーカスしたら、すぐに売店に向かい、レポーターが売店に到着する前にフォーカスしておくといいだろう。また、レポーターに体当たりをして、接近するクモから救出する方法もあるが、インモラルポイントが増加してしまうのであまりおすすめはできない。

レポーターが売店の奥に移動すると足もとに飲料水が落ちている。これをフォーカスして拾ったら、バーで待っているブリスコのもとへ戻ろう。

天井には巨大なクモが……。レポーターがクモの真下に移動する前にフォーカスしておけば安全だ。

クモの接近にレポーターは気付いていない。こうなったら体当たりで救出するしかない。

SCOOP POINT

ホール全体をゆったりチェックできるタイミングを逃すな

2F踊り場でのイベントを見た後、レポーターが売店に到着するまでに、かなりの時間がある。その間にPCルームのパソコンのメッセージと、南の廊下の突き当たりに出現する人形をフォーカスをしてから売店へと向かうのだ。また、人形はプレイヤーが接近すると消えてしまうのでズームを使って遠距離からうまくフォーカスしよう。

PCルームで操作できるパソコンは奥の1台のみ。すみやかにフォーカスしよう。

シカゴ市街地
インターナショナルホテル～センタービル
ZaKa TV支局～ロビンソン教会
ロッジ
ZaKa TV本局～フォレストビル
グラントパーク駅～モーテル
グレート・テーズ空港～灯台

Scene 7 インターナショナルホテル

ブリスコの待つバーへ戻る

売店で飲料水を入手したらブリスコの待つバーへと戻る。途中、右手の廊下突き当たりにまた人形が出現するので、先回りして人形をフォーカスしてからバーへと向かうといいだろう。このとき、うっかり廊下を通り過ぎてしまうと人形が消えてしまうので注意したい。また、レポーターが先にバーに戻ってしまい、次のイベントが発生してしまっても人形をフォーカスすることができなくなるため、素早く立ち回る必要がある。ホールに出現する3体の人形は、1体でも撮り逃すと獲得スクープポイントが少なくなってしまう。レポーターがブリスコに飲料水を手渡すと会話イベントが発生。以後、再びプレイヤーの取材チームに参加する。

バーでのイベント終了後、3人でエントランスホールへと向かう途中でムービーが発生し、モンスターとの戦闘に突入する。

この人形もプレイヤーが近づくと消えてしまうので、ズームを使ってフォーカスしよう。

水を飲み元気を取り戻したブリスコ。生存者を探しにセンタービルへ向かう。

Scene 8 インターナショナルホテル

戦闘発生！ 落ち着いて幼虫を倒そう

レポーター死亡の場合
ZaKa TV支局へ P.055

大型のモンスター本体は幼虫を吐き出して去っていくため、この戦闘では幼虫だけをレポーターの銃で撃ち殺せばいい。戦闘中は周辺に霧が発生しているために視界が悪い。幼虫は意外に小さいので姿を見失わないように気をつけよう。

幼虫の出現地点は3カ所。各地点から1匹ずつ、同時に3匹出現する。出現地点さえ特定できれば、後は幼虫が出てきたところを撃てばいい。そう苦労することなく倒せるはずだ。

幼虫はレポーターのみを狙って接近してくるので、出現地点を特定できない場合は、レポーターの前方の地面に視点を向けていれば幼虫を発見しやすいだろう。合計9匹倒せば戦闘は終了する。

ここでアンを死亡させてしまうと、シナリオは一気にZaKa TV支局まで飛ばされてしまう。

レポーター前方の床に視点を向けて見張っていれば幼虫を発見しやすい。

インターナショナルホテル

オフィスビル Office building

廊下
□ オフィスへ入る

オフィス
□ 机の下から鍵を拾う
□ ロッカールームの鍵を開ける

ロッカールーム
□ ロッカーの中の死体を撮影

オフィス
□ 廊下へ出る

廊下
□ モンスターパメラと戦闘

SP センタービルへ

オフィスビル

❶ビル出入り口の扉
❷崩れた階段
❸壊れた扉
❹⑰オフィス入口のドアノブ
❺カウンターの裏の「インリン・カード No.15」※2周目以降
❻テーブルの上のメモ
❼コーヒーメーカー
❽机の上のメモ
❾テーブルの上の新聞
❿パソコンのメール「MからDへ」
⓫コピー機
⓬机の上の本
⓭床の鍵
⓮ロッカールームのドアノブ
⓯ロッカー
⑯死体（SP＋10）
⓲モンスター（パメラ）
⓳シャッターのスイッチ

Scene 1 オフィスビル

とりあえずオフィス内に逃げ込もう

モンスターとなってしまったパメラから逃れるために近くのオフィスビルへ逃げ込んだ取材チーム。ビル内ではオフィス以外には移動できないので、廊下でのイベントが終了次第、すぐにオフィスへ入ってしまおう。

オフィスに入ると、レポーターはゆっくりと部屋の奥へと移動する。ここでは近くの机の下に落ちている鍵を拾うのが次の選択になる。ただし、ここですぐに鍵を拾ってしまうとレポーターが次の行動に移ってしまうので、まずはオフィス内のフォーカスポイントをチェックしておくといいだろう。また、オフィスビルはサスペンスポイントを上げるフォーカスポイントが少ないので、会話イベントはすべて撮影してサスペンスポイントを獲得することが重要だ。

中継車の近くで、行方不明になったパメラを発見して喜ぶブリスコ。しかし、パメラの様子がおかしい。

レポーターの近くの机の下にロッカールームの鍵が落ちている。拾わないとレポーターは次の行動を起こさない。

Scene 2 オフィスビル

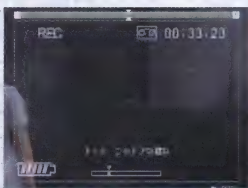
鍵を拾ってロッカールームへ

一通りオフィス内のフォーカスポイントをチェックしたら、レポーターの近くの床に落ちている更衣室の鍵をフォーカスして拾わせよう。鍵を拾ったレポーターは更衣室の前に移動し、そこで行動分岐が発生する。

このとき扉をフォーカスすると更衣室に入ることができる。しかし、扉をフォーカスしないとレポーターはそのままオフィスの出口へと移動を始めるので注意してほしい。

レポーターがオフィスの出口に移動を始めてしまうと、更衣室へは入れない。

SCOOP POINT
行動分岐では、必ず分岐ルートを選択しよう

更衣室の鍵は入手が必須なのだが、更衣室への入室は行動分岐時の自由選択となっている。行動分岐の制限時間を経過させてしまえば、更衣室に入ることなくオフィスの出口に向かうことも可能。しかし、それでは更衣室内のスクープポイントは得ることができない。高ポイントを稼ぐためには、分岐発生時は必ず有効な分岐ルートを選択しよう。

行動分岐が発生している時間はとても短い。迷わずに分岐ルートを選択しよう。

Scene 3 オフィスビル

奥の部屋に入り、ロッカーの死体を確認

更衣室に入ると、左端のロッカーの扉がひとりでに開く。このロッカーの中をフォーカスすると、今度は右から2番目のロッカーから死体が出現する。この死体はオフィスビル内で唯一のスクープポイントとなっている。出現後のイベントを撮影したら、忘れずに死体をフォーカスしてサスペンスポイントを獲得しておこう。

更衣室を出るとレポーターがオフィス出口まで移動する。ここでの会話イベントを撮影したら扉を開け、再び廊下へ戻るのだ。

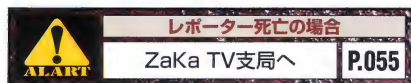
廊下に出るとレポーターが何かに気づいて出口方向へ進んでいく。その先にモンスターが出現するのですぐに後を追っていこう。

ロッカーの中には死体が……。ロッカーに逃げ込んだ後、何者かに殺されたのだろうか？

Scene 4 オフィスビル

モンスターとなったパメラを倒すには？

レポーター死亡の場合

ZaKa TV支局へ P.055

オフィスから廊下へ出ると、モンスターとなったパメラとの戦闘に突入する。

モンスターパメラは、何発銃を撃っても倒すことはできない。そのため、ここでは銃とは異なる戦闘手段で撃退するということになる。

まず、戦闘が始まったら、レポーターの近くの壁にある、赤く光る非常用のシャッターボタンをフォーカスしよう。すると、レポーターがこれを発動させてシャッターを下ろし、モンスターパメラを押しつぶすことができるのだ。

ここで注意したいのは、ある程度までモンスターパメラに接近されてしまうと、シャッターボタンを押せなくなってしまうこと。シャッターの発動が間に合わないと、レポーターはモンスターパメラに襲われ死亡してしまう。

シャッターの発動はモンスターパメラの位置に関係なく行うことができるので、戦闘が始まったらすぐにシャッターのボタンを押してしまおう。

赤く光っているのが非常用シャッターボタン。戦闘開始後、すぐにフォーカスしても大丈夫だ。

写真の位置ぐらいまで近づかれると手遅れだ。シャッターボタンがフォーカスできなくなり、レポーターは死亡する。

センター ビル　Center building

1Fフロア
- □アンのレポートを撮影
- □アンを探す
- □エレベーターに乗る

展望台
- □ベッキーとの会話
- □鉄骨を渡る

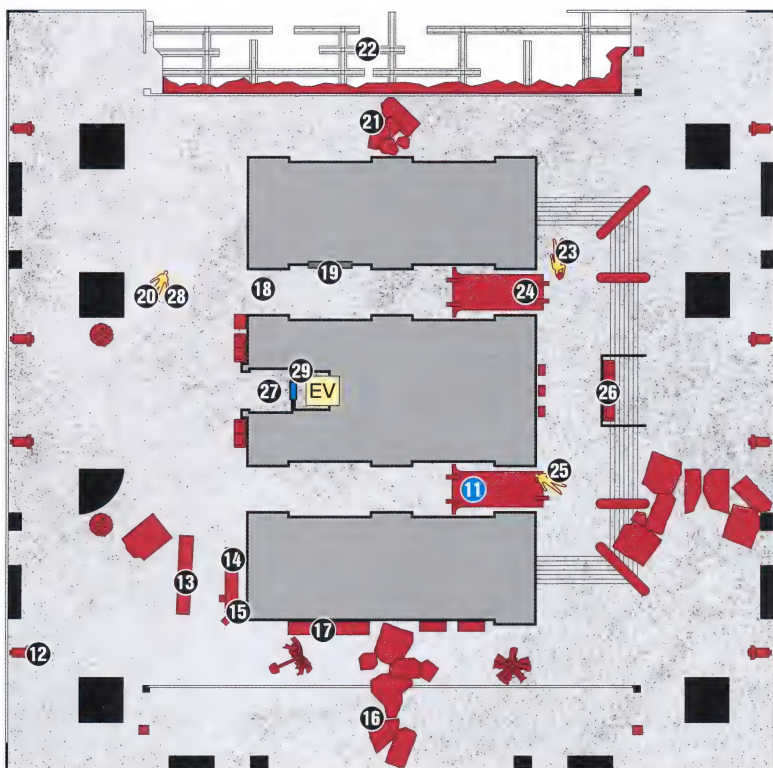
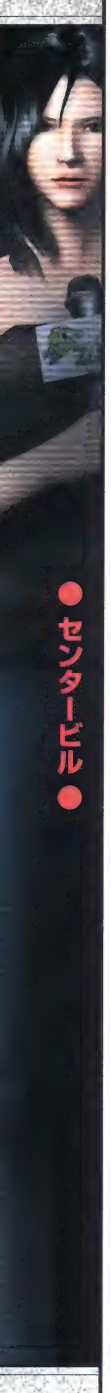
選択ムービー
- □撮影を続ける or 止める

展望台
- □モンスターと戦闘
- □エレベーターに乗って脱出

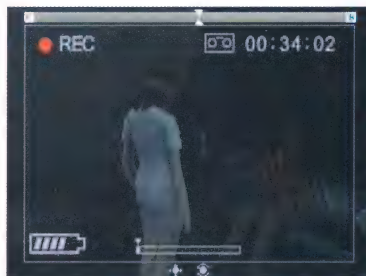
SP ZaKa TV支局へ

1Fフロア

❶人影(SP+100)
❷崩れた柱
❸死体
❹人影(ボーナスSP+1000)
❺倒れた鉢植え
❻崩れた柱
❼自動販売機
❽通路を塞いでいるガレキ
❾案内板
❿エレベータのボタン

⑪人影（ボーナスSP+2000。❶❹を見ると出現）
⑫双眼鏡
⑬みやげ物屋のウナギのパイ
⑭キャッシャー
⑮パンフレット
⑯通路を塞いでいるガレキ
⑰自動販売機
⑱出口の看板
⑲出口の扉
⑳㉘死体
㉑通路を塞いでいるガレキ
㉒鉄骨につかまるアン
㉓死体
㉔出口の看板
㉕死体
㉖ソファの上の壁の「インリン・カードNo.16」※2周目以降
㉗モンスター
㉙エレベーターのボタン

展望台

Scene 1 センタービル

レポーターを追って死体へ向かおう

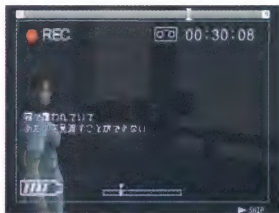
まず、1Fフロアでのレポートが始まるので、それをしっかり撮影しておくこと。次に、レポーターがレポートをしながらフロア内を奥へと進んでいく。その途中、レポーターが人の姿を発見して、そちらへ走っていくので後を追っていこう。移動した先ではイベントが発生。ベンチに座っている死体の頭が突然破裂する。その直後、驚いたレポーターが逃げ出していく。突然走り出すことになるので、見失わないこと。

レポーターが近づくと、突然死体の頭が破裂する。驚いたレポーターはその場を逃げ出す。

Scene 2 センタービル

レポーターを見つけ、展望台へ

逃げ出したレポーターは、死体のある位置からエレベーターをはさんで反対側の場所に立ち止まっている。レポーターを見つけて合流すると、会話イベントがあり、その後レポーターはエレベーターに向かって移動する。エレベーターに乗り込み展望台へ上がろう。

展望台に着くと、レポーターはレポートを始める位置に移動し、プレイヤーが近づくまで待機している。この間にフロア内のフォーカスポイントを探しておくといいだろう。一通りフロア内をチェックしたら、待機しているレポーターのもとへいき、展望台のレポートを開始。レポーターはフロア内を移動しながら、ところどころでレポートを行うので、レポーターから離れずにすべてのレポートを撮影するように心がけたい。

壮絶な光景を目の当たりにし、逃げ出してしまったレポーター。しかし、プロとしての誇りが、彼女の足を止める。

展望台には双眼鏡がいくつか設置してある。しかし、濃霧のために外の風景を見ることはできない。

SCOOP POINT
センタービルで発生する怪奇現象

センタービルでは3体の人影が目撃できる。1体目は最初のレポート終了後レポーターが死体を発見するまでの間に、2体目は死体を見たレポーターが逃げている間に出現する。また、その2体の人影をフォーカスしておくことで、展望台でエレベーターを降りた直後に3体目の人影を出現させることができる。出現場所についてはマップで確認してほしい。

人影をすべてフォーカスするとボーナススクープポイントとなり、大量のサスペンスポイントを獲得できる。

Scene 3 センタービル

ガレキの先に待つ生存者とは

展望台でのレポートを撮影しつつ、売店の辺りまで移動すると、ガレキで塞がれている通路の反対側から、助けを呼ぶ声が聞こえてくる。それを聞いたレポーターがガレキの前に移動すると、生存者との会話イベントが発生する。かなり長い会話イベントなので、サスペンスポイントの稼ぎどころとなるだろう。イベント終了後、生存者のもとへ向かうためレポーターが移動を開始する。途中、死体の前で立ち止まっているので死体をフォーカスしておく。その後、レポーターとともに床が崩壊している通路へと向かう。

生存者はベッキー・ワンツという名前の少女らしい。しかし、ガレキが行く手を塞いでいる。

SCOOP POINT
みやげ物屋でのサスペンスポイント獲得法

展望台のみやげ物屋にある棚をフォーカスすると、ブリスコの会話イベントが発生する。この会話イベントは棚をフォーカスすると何度でも発生するので、これを繰り返し行い、話しているブリスコを撮影すれば、大量にサスペンスポイントが獲得できるのだ。しかし、残りのイベントでもスクープポイントを獲得できるように、テープ残量には気をつけておくこと。

ここでサスペンスゲージを最大まで溜めてから、ステージの先に進むといいだろう。

Scene 4 センタービル

落下寸前のレポーターを救出

レポーター死亡の場合

ZaKa TV支局へ P.055

崩壊した通路は、鉄骨を渡って進むことができる。レポーターが先行して渡るので、すぐ後ろをついていこう。途中、レポーターが鉄骨から足を滑らせるイベントが発生する。このときプレイヤーがレポーターを追わずに離れた位置にいると、救出できずにレポーターが死亡してしまうので必ずレポーターロックをして近くにいるように。取材チーム全員が鉄骨を渡り終えたら、生存者のもとへ向かうこととなる。

落下寸前のレポーターは、フォーカスすることで救出できる。できるだけ急いで助けよう。

Scene 5 センタービル

生存者の危機を撮影するべきか？

　鉄骨を渡り終え、生存者のもとへ向かう途中に死体が2体倒れている。レポーターは2体目の死体の前で立ち止まると、その場を動かなくなるのだ。このときに、周囲のフォーカスポイントをチェックしておこう。プレイヤーが生存者のもとへ向かうと選択ムービーが発生する。

　撮影を中断せずにムービーを最後まで見ると、インモラルポイントが大幅に上昇する。しかし、中断した場合であっても生存者を救出することはできないので、インモラルポイントを獲得したい場合などは、中断せずにムービーを最後まで見てもいいだろう。

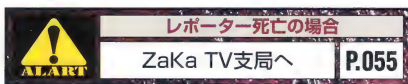
救出は間に合わず、生きたままモンスターの餌食となるベッキー。プレイヤーの選択は？

Scene 6 センタービル

モンスター撃退の手順に注意

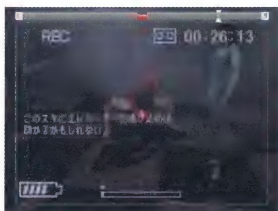
レポーター死亡の場合

ZaKa TV支局へ

P.055

　選択ムービー終了後、レポーターがエレベーターの前まで移動すると、エレベーターの中からモンスターが出現。モンスターはエレベーターから徐々にレポーターのもとへ近づいてくるのだが、このモンスターは銃で倒すことはできないうえ、銃を撃ってしまうとレポーターに急接近してくるので、絶対に撃たないこと。

　まず、ブリスコが近くにある死体のもとへ移動するので、彼の足下にある死体をフォーカスし、そちらへとモンスターを誘導しよう。すると、狙いどおりにモンスターが死体を食べ始めるので、その隙にエレベーターに乗り込み、エレベーターの操作ボタンをフォーカスする。これでセンタービルから脱出できるというわけだ。

　このとき、レポーターがエレベーターに乗る前に扉を閉めてしまうと、レポーターは置き去りとなり、死亡してしまうので注意が必要だ。レポーターがエレベーターに乗り込むまでは操作ボタンをフォーカスせず、必ず待っていてあげよう。

死体をフォーカスするタイミングが遅れると、レポーターがモンスターに襲われてしまう。フォーカスは素早く行おう。

レポーターが乗り込んでくるのを待たずにエレベーターの扉を閉めてしまうと、レポーターは置き去りとなり死亡する。

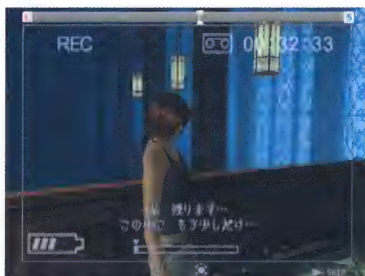
ZaKa TV支局 ~ロビンソン教会

センタービルの生存者は、残念ながらモンスターにより命を絶たれてしまった。センタービルを脱出した我々は一度ZaKa TV支局に戻り、態勢をたて直すことにした。

同行可能レポーター	アン、カーリー

深まる謎を追ってシカゴ各地を回る

結局、1人の生存者も救うことができなかった取材チームは支局に戻るが、他のスタッフたちの姿も見当たらない。ここからは生存者の捜索と他の取材チームの行方を追って、シカゴ各地を駆け回ることになる。

中盤の山場「ロビンソン教会」までは、3つのステージを切り抜けなければならない。マップは謎解き要素も加わってくるため、どれだけうまくレポーターを誘導できるかがカギとなってくる。

教会でモンスターとなってしまったロブを倒すと、いったんレポーターとは別行動になる。

ZaKa TV支局 ZaKa TV branch office

廊下

- □ レポーターが着替えに行く
  ※Newレポーターと合流

更衣室／選択ムービー

- □ 撮影を止めて部屋に入る or 入らない
  ※レポーターがアンの場合のみ

資料室

- □ 棚のスタッフリストを調べる

廊下

- □ レポーターと合流
  局員室に入る

局員室

- □ 会議室に入る

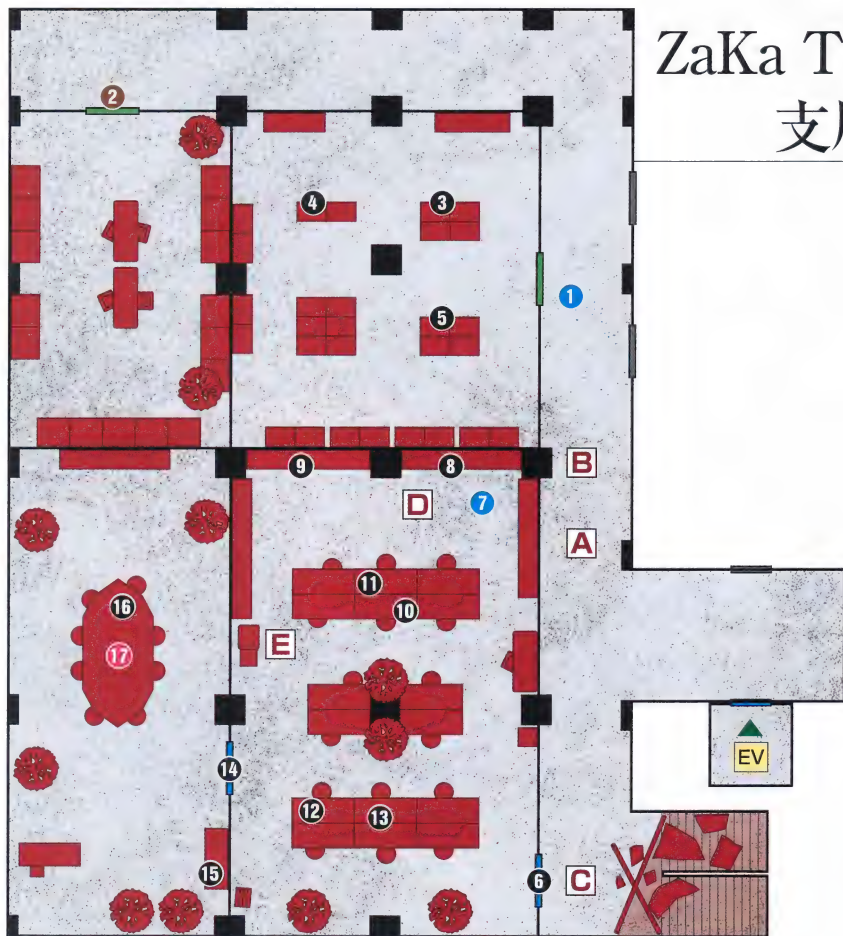
会議室

- □ 電話を受ける

廊下

- □ エレベーターに乗る

SP ブロディー養護院へ

ZaKa TV 支局

❶ネズミ（SP＋1000） ※ポイントAを踏むと出現。ポイントBを踏むと消滅

❷更衣室の扉 ※レポーターがアンの場合、選択ムービー発生。撮影をやめないとIP＋1000

❸棚のスタッフリスト

❹棚のメモ

❺棚のメモ

❻局員室のドアノブ ※❸をフォーカス後にポイントCを踏むとレポーターが合流

❼天井の人影（SP＋1000） ※レポーターがポイントDを踏むと出現。ポイントEを踏むと消滅

❽本棚

❾本棚

❿机の上のメモ

⓫机の上の写真立て「インリン・カード No.14」※2周目以降

⓬机の上のメモ

⓭電話

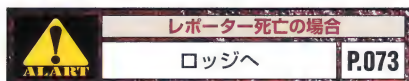
⓮会議室のドアノブ

⓯机の上のメモ

⓰テーブルの上のメモ

⓱テーブルの下のいかがわしい雑誌（EP＋500）

Scene 1 ZaKa TV支局
アンの場合のみ選択ムービーが発生

ALART
レポーター死亡の場合
ロッジへ P.073

エレベーターを降りると、レポーターは着替えのためにいったん取材チームと別れる。

このとき、レポーターがアンの場合のみ、更衣室の扉が半ドアになっており、この半ドアを開けると選択ムービーが発生する。他の選択ムービーと違い、ここではムービーを中断しないとアンが死亡してしまうので注意してほしい。

なお、センタービル以前にレポーターのアンを死亡させていると、支局のエレベーターを降りた直後に新しいレポーターのカーリーと合流する。

カーリーがレポーターの場合、更衣室の扉は鍵がかかっていて入ることができない。

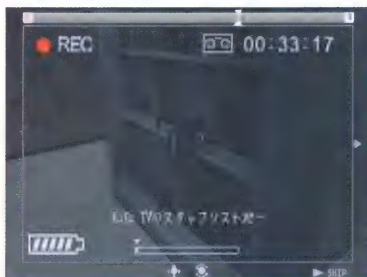
SCOOP POINT
一瞬の撮影チャンスを見逃すな

レポーターと別れた後、プレイヤーが廊下に移動すると、資料室の前の床にネズミが出現する。しかし、プレイヤーが接近するとネズミは逃げてしまう。そこで、廊下へ移動したら、すぐに資料室の前の床にカメラをズームさせておけば、ネズミを発見しやすい。ネズミをフォーカスするとサスペンスポイントが大幅に上昇するので、ぜひフォーカスしておきたい。

ネズミは小さくて発見するのが難しい。フォーカスに成功すれば、大量のサスペンスポイントを獲得できる。

Scene 2 ZaKa TV支局
資料室でスタッフリストを見ておこう

レポーターが着替えている間に、資料室をチェックしよう。資料室内の棚にあるスタッフリストをフォーカスすると、ブリスコの会話イベントが発生する。イベント終了後、資料室を出て局員室の前に移動すると、着替えていたレポーターが戻り取材チームに合流する。

なお、先にこの資料室でのブリスコの会話イベントを発生させてしまうと、更衣室でのアンの選択ムービーは発生しない。この場合、プレイヤーが局員室の前に移動すれば通常どおり、アンと再び合流することができる。

スタッフリストにのっているパメラの写真を見て、思い出を語り始めるブリスコ。

Scene 3 ZaKa TV支局

レポーターと合流し先を目指そう

レポーター合流後は、局員室の扉をフォーカスして部屋に入ろう。

局員室に入ると、レポーターは会議室へと移動していく。その途中、レポーターが資料が置いてある棚の付近にさしかかると、部屋の隅の天井から人影が出現するので、これをフォーカスしサスペンスポイントを獲得しておこう。

局員室では特にイベントは発生せず、レポーターは会議室につながる扉の前で待機しているので、その間に部屋内のフォーカスポイントをくまなくチェックしてから、局長室の扉を開けるといいだろう。

天井に現れる人影は、レポーターが会議室の前に到達すると消えてしまう。

Scene 4 ZaKa TV支局

会議室で鳴り響く電話の主は?

会議室では、イベントが自動で進行していくので室内のフォーカスポイントを探す時間があまりない。したがって、レポーターが部屋の奥へと移動している間を狙って素早くフォーカスポイントをチェックするのがベストだ。

しばらくすると、机の上にある電話が鳴り出し、レポーターが電話に出て会話イベントが発生する。イベント後、レポーターは電話のあったブロディー養護院へ向かうと言い、1人で歩いていってしまう。レポーターはエレベーターの前で待機しているので、後を追いかけよう。再び合流すればステージクリアとなる。

電話は、ブロディー養護院に取り残された老人からだった。取材チームは救助に向かう。

SCOOP POINT

エロティックポイントを上げるチャンス

部屋の中央にある大きな机の下には、エロティックポイントを獲得できる「仕事場に相応しくない雑誌」が落ちている。これは、カメラの高さを下段に下ろすことでフォーカス可能となる。フォーカスポイントによって獲得できるエロティックポイントは全編を通しても数が少ないため、エロティックポイントをメインに上げていきたいプレイヤーは必ず見逃さないこと。

机の下にあるこの雑誌は、カメラの高さを下段に移動すればフォーカス可能になる。

ブロディー養護院 Brody nursing institution

1F ビリヤード台

- □ ジャスティンとの会話
- □ ビリヤード台を調べる

1F 絵の掛かった部屋

- □ 箱の上の「ナンバー9」の球入手

2F 寝室

- □ 死体から「ナンバー7」の球入手

2F 浴室

- □ バスタブの水を抜いて「ナンバー1」の球入手

2F 寝室

- □ 電気スタンドを点灯する
- □ 隠し部屋に入る

2F 隠し部屋

- □ 床に落ちている「ナンバー4」の球入手

1F ビリヤード台

- □ 球を正しい場所に置いて、ジャスティンを救出する
- □ レポーターの足下に落ちている鍵を拾う

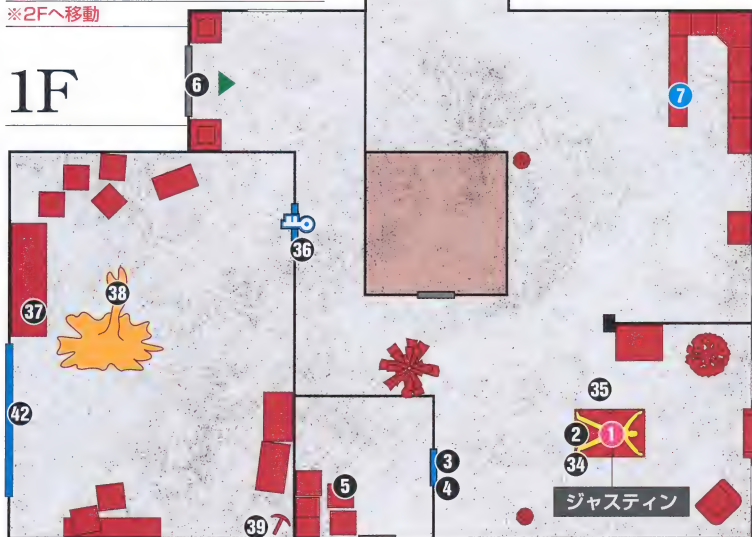
1F ガレージ

- □ モンスターと戦闘
- □ シャッターを開けて屋外へ

SP ミラー邸へ

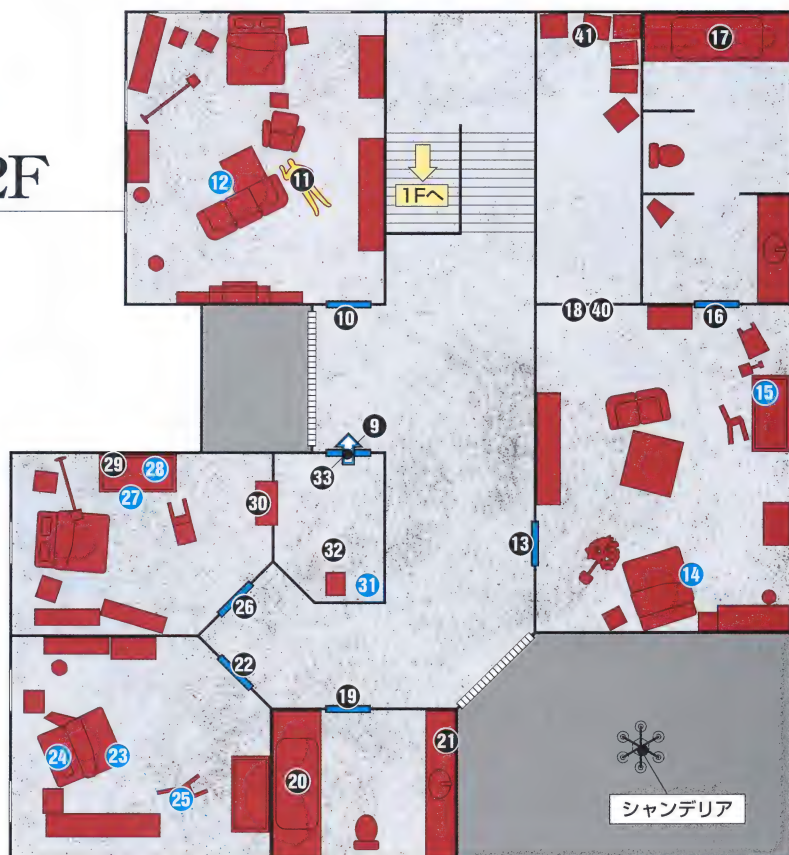
❶ ビリヤード台に拘束されたジャスティン（EP+50）※何度でもフォーカス可能
❷㉞ ビリヤード球の配置
❸ 扉の絵（球配置のヒント）
❹ 部屋のドアノブ
❺ 箱の上の「ナンバー9」の球
❻ 玄関の扉
❼ カウンターの上のメモ（SP+50）
❽ 箱の下のいかがわしい雑誌（EP+200）
※2Fへ移動

※2Fから
㉟ レポーターの足下の鍵
㊱ ガレージのドアノブ
㊲ 棚の上のガソリンタンク
㊳ モンスター
㊴ ツルハシ
※2Fへ移動

※ビデオテープ入手後
㊷ シャッター

1F

シカゴ市街地
インターナショナルホテル～センタービル
ZaKa TV支局～ロビンソン教会
ロッジ
ZaKa TV本局～フォレストビル
グラントパーク駅～モーテル
グレート・テーズ空港～灯台

※1Fから
❾㉜部屋のドアノブ(一方通行)
❿部屋のドアノブ
⓫死体の上の「ナンバー7」の球
⓬テーブルの下の本『預言書 序章 流星と太陽の関係』(SP+50)
⓭部屋のドアノブ
⓮ベッドの下の本『預言書 運命 悪夢という名の予知』(⓬の後にフォーカスすればボーナスSP+500。順番が違えばSP+50)
⓯日記(SP+80)
⓰浴室のドアノブ
⓱バスタブの中の「ナンバー1」の球
⓲㊵怪しい壁
⓳部屋のドアノブ
⓴バスタブの死体
㉑洗面台の鏡の「インリン・カード No.05」※2周目以降
㉒部屋のドアノブ
㉓ベッドの上の本『預言書 摂理 文明が創造する生命体』(⓬→⓮の後にフォーカスすればボーナスSP+1000。順番が違えばSP+50)
㉔浮かぶ枕(SP+300)
㉕倒れたイス(SP+50)
㉖部屋のドアノブ
㉗工具箱(SP+30)
㉘置き時計(SP+30)
㉙電気スタンド
㉚クローゼット
㉛子供の人影(SP+500)
㉜床の上の「ナンバー4」の球
※1Fへ戻る

※モンスター戦後
㊶ビデオテープ

ブロディー養護院

Scene 1 ブロディー養護院

ジャスティンを救う方法とは?

玄関でのレポート後、どこからか助けを呼ぶ声が聞こえてくる。レポーターが声のする方向へと移動するので、後を追っていこう。するとそこには、何者かによってビリヤード台に拘束されているジャスティンの姿があるのだ。

ジャスティンとの会話後、ビリヤード台の上にある球をフォーカスすると、それがジャスティンの拘束を解くヒントとなっていることがわかる。レポーターが後方の扉の前に移動するので、その扉にかかったビリヤードの球の配置図をフォーカスしてみよう。この絵こそが、ジャスティンの拘束を解く球の配置の正解になっている。

ここからは、養護院内の各部屋に隠されたビリヤードの球を集めていくこととなる。レポーターの後について各部屋を調べていこう。

拘束されているジャスティンをフォーカスすると、エロティックポイントが加算され、興奮するブリスコの様子を見ることができる。

不自然に配置されたビリヤードの球。拘束の鍵となると読んだ取材クルーたちは、残りの球を探しに出かけることとなる。

SCOOP POINT

すべての預言書をフォーカスしよう

ブロディー養護院内に点在する3冊の預言書をすべてフォーカスすると、ボーナススクープポイントを発生させることができる。基本的にはレポーターの行動進路どおりに撮影していけばOKだが、3冊目の預言書がある部屋は、行動分岐で入ることになるので見逃さないこと。大量にサスペンスポイントを取得できるチャンスなので、ぜひとも完遂してほしい。

なんとも難解そうな内容の本。このような本をいったい誰が読んでいたのだろうか。

Scene 2 ブロディー養護院

ナンバー9の球を入手する

ビリヤード台でのイベント後、レポーターが絵のかかった扉の前で待機している間は、養護院内のフォーカスポイントをチェックするチャンスだ。キッチンのメモや階段裏の倉庫部屋のいかがわしい雑誌をチェックしておこう。

部屋に入ると、積まれた箱の上にナンバー9の球があるので、フォーカスして入手する。部屋を出るとレポーターが階段へ向かって走っていくので、すぐに後を追って2Fを目指そう。

手始めに入手できたのはナンバー9の球だった。この調子で残りも集められるだろうか。

Scene 3 ブロディー養護院

2Fではまずナンバー7の球を発見

2Fへ上がると、レポーターが寝室の前で立ち止まり、そこで行動分岐が発生する。しかし、左の部屋の扉は廊下側からは開かない構造になっているため入れない。右側の寝室の方へと入ろう。部屋に入ると目の前に死体が倒れており、その口元にはナンバー7の球がある。フォーカスして入手しよう。この部屋には預言書がある。カメラ位置を下げれば発見しやすいはずだ。本をフォーカスしたら部屋を出て、次の部屋へと向かう。

死体の口元にはナンバー7の球が。なぜこのような残虐なことが起きているのだろうか。

Scene 4 ブロディー養護院

バスタブにはナンバー1の球が

寝室を出たら、今度はその部屋から斜め前の部屋を探す。部屋に入るとレポーターが浴室へと移動するので、その間に、室内のフォーカスポイントをチェックしておこう。浴室に入ったら、バスタブをフォーカスする。すると沈んでいたナンバー1の球を発見できる。

廊下に出るとイベントが発生。シャンデリアが落下しかけていることに気がつく。このイベントが発生してから5分以内に最後の球を入手しないとジャスティンが死亡してしまうので、時間経過にはくれぐれも注意してほしい。イベント後、レポーターが3つ並んだ扉の前に移動する。最後の球がある部屋へは右側の扉で入れるが、余裕があれば他の部屋へ入り、フォーカスポイントをチェックしておくといいだろう。

浴室から廊下へと向かう途中、レポーターが奇妙な壁の前で立ち止まる。何か道具があればこの壁を破壊できそうだ。

シャンデリアはちょうどジャスティンが拘束されているビリヤード台の真上だ。直撃したら大変なことになる。

SCOOP POINT
制限時間内に3つの部屋に入ろう

イベント発生からシャンデリア落下までの制限時間は5分。ただし、会話などのイベント中は時間がカウントされないので、フォーカスポイントを無視してまで急ぐ必要はない。効率的に各部屋をチェックして回ろう。3つの部屋の内、特に中央の部屋にはボーナススクープポイントとなっている預言書や、怪奇現象があるのでぜひ寄っておきたい。

時間制限にはそれほどの無理はない。素早くチェックすれば、すべてのフォーカスポイントを撮影することは十分可能だ。

●ブロディー養護院●

Scene 5 ブロディー養護院

隠し部屋で最後の球を入手する

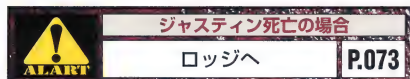
最後の球のある部屋は右端の扉だ。部屋の中には球はないが、机の上のランプをフォーカスしてスイッチを入れてみよう。すると、クローゼットから物音が聞こえるはずだ。クローゼットをフォーカスすれば隠し部屋へ入れる。先にクローゼットをフォーカスすると、時間のロスになるので注意しよう。レポーターの足もとに落ちている最後のナンバー4の球を入手したら、椅子の向い側の扉から廊下へと出ればいい。

隠し部屋には子供の人影が出現する。素早くフォーカスしよう。

Scene 6 ブロディー養護院

ジャスティンを救出して鍵を拾う

ジャスティン死亡の場合

ロッジへ P.073

制限時間内に最後の球を入手していれば、隠し部屋を出た直後にレポーターが1Fのビリヤード台へと走っていくので、後を追ってビリヤード台へ向かおう。しかし、制限時間の5分をオーバーしているとシャンデリアは落下し、ジャスティンが死亡してしまう。こうなった場合はステージは強制終了となり、一気にシナリオが飛ばされてしまうので注意しよう。

ビリヤード台に到着したら、台の上のビリヤードの球をフォーカスし、集めた球を配置しよう。すべての球を正しい位置に配置すると、ジャスティンの拘束が解かれ、シャンデリアの落下から間一髪で彼女を救出できる。

レポーターとジャスティンの会話イベントが終わると、レポーターの足もとに、シャンデリアの破片にまぎれてガレージの鍵が落ちているので、これをフォーカスして入手しよう。

鍵を拾うとレポーターがガレージの扉の前に移動する。この扉を開けて中に入ると、モンスターとの戦闘になる。

ナンバー9の球があった部屋の扉には、ビリヤードの球の配置図がかけらている。

配置図の様に球を配置するとこのようになる。これでジャスティンの拘束が解けるはずだ。

レポーターの足もとには、シャンデリアの破片にまぎれて鍵が落ちている。

Scene 7 ブロディー養護院

ガレージで待つモンスターとは

ガレージの扉を開けると、そこには大型のモンスターが待ち受けている。このモンスターは直接銃で倒すことはできないため、以下の手順で攻撃しよう。なお、ここではレポーターが攻撃されても死亡はしないので、その点は心配無用だ。

まずは、モンスターの背後にある棚の一番上を見てみよう。すると、そこにガソリンの缶が置いてあることがわかるはずだ。まずはこれにターゲットカーソルを合わせて銃を撃ち、ガソリンをモンスターに浴びせる。その後で、今度はモンスターの頭部を狙って銃を撃とう。すると、モンスターに浴びせたガソリンが燃え上がり、倒すことができるというわけだ。レポーターの安全に気を配る必要はないので、落ち着いてこの手順を踏めばそう苦労することはないだろう。

ガソリンの缶は、モンスターの背後の棚の上にある。モンスターに接近してもプレイヤーは攻撃されない。

燃え上がるモンスター。ガソリンを浴びたモンスターは一撃で倒すことができる。

SCOOP POINT
脱出前にガレージをよく見て回ろう

ガレージでモンスターを倒したら、すぐにシャッターをフォーカスせずに、ガレージ内をよく見て回ろう。2Fの浴室でナンバー1の球を入手し、廊下へ向かう途中で怪しい壁を調べていた場合には、ガレージの隅に置いてあるツルハシがフォーカスできる。これを入手すると取材チームは2Fへと移り、ツルハシで壁を破壊してその奥の隠し部屋へ入ることができる。

ガレージの隅に置いてあるツルハシ。2Fで壁を調べるイベントを見ておかないと入手することができない。

Scene 8 ブロディー養護院

シャッターを開けてミラー邸へ向かう

モンスターを倒し、ガレージ内のシャッターをフォーカスするとジャスティンが現れ、イベントが始まる。彼女の話では、ミラー邸に別の取材チームが向かっているらしい。彼らを探すため、プレイヤーの取材チームもミラー邸に向かうこととなる。ストーリーの流れを見落とさないよう、しっかり把握しておこう。

ガレージでのイベントが終わると取材チームはシャッターから養護院を脱出する。

ジャスティンは家族の安否の確認に向かうため、プレイヤーの取材チームと別れる。

ミラー邸 Miller's residence

1F 玄関
- □ レポーターの前の扉を開ける

地下室
- □ 死体を撮影

1F 子供部屋
- □ キャビネットの上の鍵を拾う
- □ 鍵のかかった部屋を開ける

1F ショットガンのある部屋
- □ 棚の鍵を開け、ショットガンを入手

1F 玄関
- □ モンスターと戦闘
- □ 2Fへ上がる

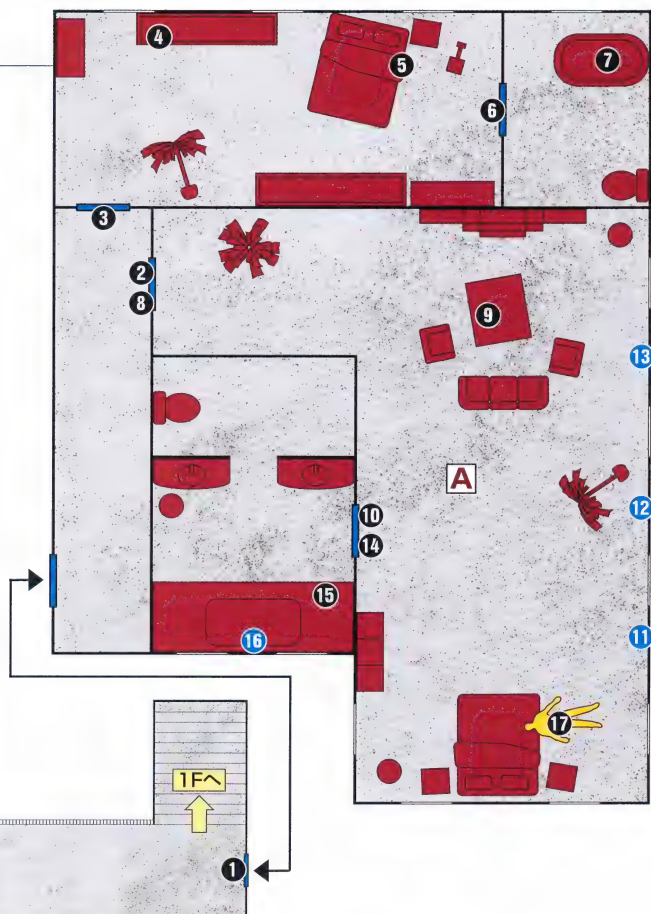
2F 浴室
- □ バスタブを調べて部屋の鍵を開ける

2F クリスチャンのいる部屋
- □ クリスチャンと話す

SP ロビンソン教会へ

- ❶㉗部屋のドアノブ
- ❷㉘ショットガンの棚
- ❸テーブルの上のメモ(SP+30)
- ❹テーブルの上のメモ
- ❺冷蔵庫
- ❻壁のメモ
- ❼浮かぶ鍋(SP+300)
- ❽玄関の扉
- ❾テーブルの上のメモ「MからDへ」
- ❿テーブルの上のメモ(SP+30)
- ⓫〜⓰壁の絵画(各SP+50)
- ⓱地下室側への扉
- ⓲ZaKa TVクルーの死体(SP+765)
- ⓳クローゼットの横の「インリン・カードNo.04」※2周目以降
- ⓴テーブルの上の新聞
- ㉑部屋のドアノブ
- ㉒ベッドの上の日記(SP+80)
- ㉓トイレ(SP+30)
- ㉔テーブルの上の新聞(SP+30)
- ㉕タンスの上の鍵
- ㉖脚立(EP+573)
- ㉙モンスター
- ㉚壁の絵画(SP+50)

シカゴ市街地
インターナショナルホテル〜センタービル
ZaKa TV支局〜ロビンソン教会
ロッジ
ZaKa TV本局〜フォレストビル
グラントパーク駅〜モーテル
グレート・テーズ空港〜灯台

2F

❶通路のドアノブ
❷❽部屋のドアノブ ※❼の後にフォーカスすれば開く
❸部屋のドアノブ
❹クローゼットの上のメモ
❺ベッドの下の「インリン・カード No.12」※2周目以降
❻浴室のドアノブ
❼バスタブ
❾テーブルの上の新聞
❿⓮トイレのドアノブ ※レポーターがポイントAにいる時(20秒間)にフォーカスすれば誘導できる

⓫〜⓭ ⓰壁の絵画(各SP+50)
⓯洗面台の上のメモ
⓱クリスチャン

※1Fの絵画15枚、2Fの絵画4枚の合計19枚すべての絵画をフォーカスすればボーナスSP+800

Scene 1 ミラー邸

モンスターを倒す武器を探し出そう

邸内に入ると、目の前の階段にモンスターがいる。攻撃をしかけてくることはないものの、階段を塞いでいるため、2Fへ上がることができなくなっている。プレイヤーがモンスターと接触すると死亡してしまい、ゲームオーバーとなってしまうので、倒すために必要な武器であるショットガンを入手するまでは近寄らないこと。

レポーターは右側からピアノのある部屋、食堂、台所と順番に移動していき、最後に地下室へ続く扉の前で待機する。待機中に各ポイントを確認しておこう。ピアノのある部屋では行動分岐が発生し、レポーターを右奥の部屋へと誘導できる。そこでショットガンの入った棚を発見するが、鍵を入手するまでは取り出すことはできない。まずはこの棚の鍵を見つけだそう。

プレイヤーがモンスターに接近しすぎないかぎり、モンスターから攻撃を受けることはない。

台所にある鍋をフォーカスすると……。これも高サスペンスポイントをはらんだ怪奇現象の1つだ。

SCOOP POINT 邸内の絵画をすべて撮影しよう

ミラー邸内には、多数の絵画が壁にかかっている。この絵画にはそれぞれ各50のサスペンスポイントが割り振られているが、邸内の絵画をすべてフォーカスすることでさらにボーナススクープポイントが発生するようになっている。絵画は1Fに15枚、2Fに4枚あり、全部で19枚存在している。見落とさないように、マップでよく確認してほしい。

絵画の中には目につきにくい場所にかかっているものもある。壁の高い位置なども探してみよう。

Scene 2 ミラー邸

地下室の仲間の死体をチェック

左側の扉を開くと、入ってすぐ右方向に地下室への階段がある。レポーターは地下室へは降りずに子供部屋の前に移動する。そのまま子供部屋へ進むこともできるが、まずは地下室へ降りてみよう。すると、カメラマンが階段を落ちるイベントが発生する。落ちた先には、プレイヤーと同じZaKa TVのクルーが死体と化し倒れている。それをフォーカスしたら1Fへ上がり、レポーターと合流して、子供部屋へと移動しよう。

地下室には先行してミラー邸に入ったクルーの死体が横たわっていた。

Scene 3 ミラー邸

キャビネットの上から鍵を取る

子供部屋には複数のスクープポイントがあるので、落ち着いてすべての場所をチェックして回ろう。レポーターはキャビネットの前に移動している。キャビネットの上には鍵が置いてあるのだが、フォーカスしても手が届かず、入手することができない。そこで、キャビネットの前にある脚立をフォーカスしてみよう。するとレポーターが脚立に上って鍵を入手できる。

鍵を入手したレポーターは、これまで進んできた道順を引き返し、ショットガンのある部屋を目指して移動する。レポーターの後を追い、その部屋へと向かおう。レポーターの移動はかなり速いので見失わないように。

キャビネットの上には鍵が置かれている。目の前にある脚立を使えば手が届きそうだ。

SCOOP POINT
脚立に上る瞬間に訪れるチャンス

レポーターが脚立に上っているときは、エロティックポイントを獲得する大チャンスだ。脚立に上るレポーターの背後に回り、カメラの高さを下段に下ろしてローアングルから見上げるように撮影しよう。すると効果音が鳴り、ブリスコがイヤラシイコメントを。エロティックポイントをメインに取得しているプレイヤーにとっては、貴重な入手ポイントとなっている。

きわどいアングルからの撮影に、歓声を上げるブリスコ。このチャンスを逃すな！

Scene 4 ミラー邸

棚の鍵を開けショットガンを入手

いきなり走りだしたレポーターだが、ショットガンのある部屋の扉の前でしっかり待機してくれているので安心しよう。扉を開けて部屋に入ると、レポーターは棚の前に移動するので、先程入手した鍵で棚を開けてショットガンを入手する。なお、この部屋にはサスペンスポイントのメモも存在するので撮り忘れないように。

ショットガン入手後、レポーターは階段で待ち受けるモンスターのもとへ向かい、モンスターとの戦闘となる。

棚の中に並べられたショットガン。かなりの破壊力がありそうだ。

Scene 5 ミラー邸

モンスターを撃破し2Fへ向かえ

玄関へと移動したレポーターはモンスターと対峙し、戦闘発生となる。武器はショットガンだが、通常の銃を撃つときと同様に操作すればOK。このモンスターを倒すには3発撃つ必要があるので、落ち着いて撃ちこもう。

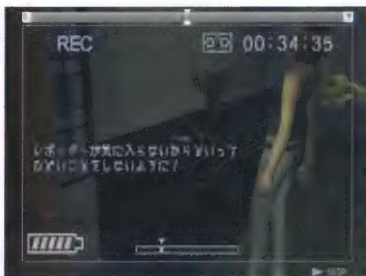
モンスターを倒すと2Fへと上がれるようになる。階段の途中の踊り場には大量の絵画がかかっているので、これをすべてフォーカスしておくことを忘れずに。2Fに上がると扉が2つあるが、レポーターが移動した先の扉にしか入ることはできない。もう一方の扉は放っておこう。

2Fへ上がる途中にある絵画も、忘れずにフォーカスしておくようにしよう。

Scene 6 ミラー邸

バスタブの栓を抜き、鍵をはずす

2Fの廊下には、寝室とクリスチャンのいる部屋の2つの扉が並んでいる。クリスチャンのいる部屋の扉には鍵がかかっていて入れないので、まずは寝室へと入る。寝室に入ると、レポーターは部屋の奥にある扉の前に移動する。このとき、すぐに浴室に入らず、まずは部屋内のフォーカスポイントをチェックしておくといいだろう。

浴室に入り、バスタブをフォーカスすると、バスタブの水が抜け、その直後にどこからか鍵のはずれたような音がする。これを聞いたら、浴室を出て再び廊下へと戻ろう。すると、鍵のかかっていたクリスチャンの部屋の鍵がはずれており、部屋に入れるようになっている。

レポーターが近くにいるときに、写真のメモをフォーカスすると会話イベントが発生する。

SCOOP POINT

2Fの絵画をすべて見るには?

2Fのクリスチャンが倒れている部屋では行動分岐が発生する。まず、分岐点である浴室の扉を選ぶ。次に、部屋内の3つの絵画をフォーカスし、それから浴室へ入り、最後の絵画をフォーカスしよう。

浴室を出ると強制的にイベントが進行し、クリスチャンがいる部屋の絵画をフォーカスできなくなるので、必ずこの手順で行おう。

レポーターを浴室の扉前に誘導しないと、イベントが始まってしまうので注意しよう。

Scene 7 ミラー邸

瀕死のクリスチャンから教会の情報を聞く

部屋の奥のベッドの脇には瀕死のクリスチャンが座っている。しかし、ここであせって彼をフォーカスしてしまうと、すべてのフォーカスポイントがチェックできなくなってしまうので気をつけよう。レポーターが部屋の中央付近に移動すると行動分岐が発生する。このとき、一定時間が経過するとレポーターはクリスチャンの存在に気がつき、イベントが発生してステージ終了となってしまうので、急いで浴室の扉前へと誘導しよう。

手早く部屋内のフォーカスポイントのチェックを行ったら浴室に入り、最後の絵画をフォーカスするのだ。浴室を出ればレポーターはクリスチャンに気がつき、イベントが進行。クリスチャンは、局長命令でロビンソン教会に向かった別のクルーの情報を語り息絶える。仲間たちが次々と命を落としていく中で、プレイヤーたちは最後まで生き残ることができるのだろうか……。

行動分岐発生後、20秒間たつとレポーターはクリスチャンの存在に気がついてしまう。

部屋に入ってすぐにクリスチャンをフォーカスしてしまうと、絵画をすべて撮影することはできない。

レポーターのキツイ一言…… ★COLUMN

エロティックポイントを狙ってレポーターを低い位置から撮影する、これもこのゲームのお楽しみの一つ。思う存分低い位置からパンチラをゲットしまくっているエロティック全開のプレイヤーも多いはずだ。

レポーターを下方向から撮影すると、徐々にではあるがエロティックポイントが増加していく。ただし、反応するのは下半身のみ。いくら見事なバストをフォーカスしたとしてもまったく意味はないので注意しよう。また、カメラを低く構えると歩くスピードが遅くなることも覚えておきたい。そして、エロティックプレイの最大の醍醐味が、レポーターから浴びせられるキツイ罵声……。このセリフはステージ中に取得したエロティックポイントに応じて3段階に変化している。もちろんセリフ内容はレポーターによって異なる。以下に各レポーターの罵声の一覧をまとめておこう。また、ゲーム終盤のモーテルで聞くことができる彼女たちの寝言も紹介しておこう。

レポーター	罵声（EP小）	罵声（EP中）	罵声（EP大）	モーテルの寝言
アン	あなたってエッチね	キャア！ 何するのよ	この、クズ野郎！	ハイ局長！ しっかりレポート…
カーリー	あなたってやらしいですね	キャア！ 何するんですか！	この、クソ野郎！	だめです！ そんなコトできません
ニーナ	あなたおかしいんじゃない？	キャア！ 何すんのよ！	ねーぇ、来てよ	ー
ジャスティン	あんたってスケベねぇ	ウワッ！ 何してんのよ！	この、カス野郎	…オホホホ…ブリスコ、アンタはクビよ
ポーラ	あなたって変態ね	フワァ！ 何すんのよ！	この、オタ野郎！	テメェ…ぶっ殺す！

ロビンソン教会 Robinson church

1F　礼拝堂

- □ ロブを捜索
- □ モンスターと戦闘

2F

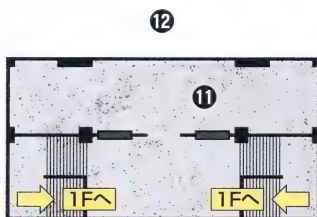
- □ モンスターと戦闘
- □ レポーターと一旦別れる

SP ロッジへ

1F

2F

2F へ　2F へ　1F へ　1F へ

❶ベンチの上の「インリン・カード No.07」※2周目以降
❷～❾ 死体（各SP+300）※すべての死体をフォーカスすればボーナスSP+1300&IP+2000
❿モンスター（ロブ）
⓫モンスター（幼虫）
⓬天井の天使像

シカゴ市街地
インターナショナルホテル～センタービル
ZaKa TV支局～ロビンソン教会
ロッジ
ZaKa TV本局～フォレストビル
グラントパーク駅～モーテル
グレート・テーズ空港～灯台

Scene 1 ロビンソン教会

死体だらけの礼拝堂でロブを捜す

ALART レポーター死亡の場合 ロッジへ P.073

礼拝堂のレポートからステージが始まる。レポーターはレポートをしながら礼拝堂の奥へと進んでいくので、それを撮影しながら行動を追っていこう。レポーターが礼拝堂の奥に着くと、ムービーが発生。死体の中から、モンスターとなったロブが出現し、戦闘となる。ここで落ち着いてモンスターの頭部をフォーカスして銃を撃たせよう。すると、レポーターが教会の階段の方向へと逃げていくので、後を追っていけばいい。

レポーターがモンスターから攻撃を受ける前に、銃撃を加える必要がある。

SCOOP POINT
礼拝堂内のすべての死体を撮影する方法

ロビンソン教会にある死体は、そのすべてを撮影することでボーナススクープポイントを得ることができる。ただし、高サスペンスポイントとともにインモラルポイントまでも加算されてしまうので、取得したくない場合は気をつけること。死体を撮影するチャンスは、レポーターが後方の階段前に逃げ込んだ後。これなら安全を確保しつつ死体を撮影することができる。

レポーターが入り口に逃げ込んでいるときが、すべての死体をフォーカスするチャンス。インモラルポイントの上昇には注意。

Scene 2 ロビンソン教会

像を撃ち落としモンスターロブを倒せ

ALART レポーター死亡の場合 ロッジへ P.073

階段前に逃げ込んだレポーターのもとへ移動すると、レポーターは2Fへと移動する。2Fへ上がったら、頭上にある彫像を撃ち落としてモンスターを倒そう。モンスターは1Fから幼虫を飛ばして攻撃してくる。幼虫は必ず、プレイヤーの足もとに2匹飛んでくるので、レポーターから離れた位置で幼虫を迎撃しつつ頭上の彫像を狙うのがもっとも安全な方法だ。モンスターを倒せばここでいったんレポーターと別行動をとることになる。

彫像の位置を判別するのは難しいので、ロックオンする位置はこちらを参考にしてほしい。

ロビンソン教会

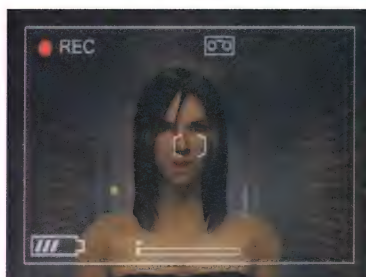
ロッジ

本局への道を急ぐ途中、あまりの濃霧のため事故が発生。車を失ってしまった我々は、あてもなく山中を彷徨った末、やがて寂れたキャンプ場へと辿り着いたのだった。

同行可能レポーター	ニーナ

ニーナとの出合いと別れは折り返し地点

ロビンソン教会でレポーターと別れたプレイヤーとブリスコは、事故を起こして山中の「ロッジ」に辿り着く。前シナリオでレポーターを死亡させなかった場合でも、ここは必ずニーナが加わる。いわば物語中盤の息抜き的なシナリオなのだ。ニーナは、まもなく他のTV局から移籍してくる予定のレポーターという設定だ。

ここではプレイヤーの期待通り、お楽しみシャワーシーンがある。ただし、入る部屋を間違えてしまうと、ブリスコと気まずい雰囲気となってしまうのでくれぐれも気をつけて……。

モンスターとの戦闘に勝利しても、残念ながらニーナとの同行はこのシナリオのみ。

ロッジ　Lodge

ロッジ外
- □ ニーナと話す

リビング
- □ ニーナとブリスコの会話

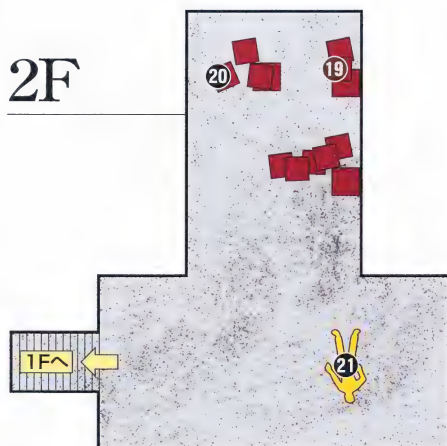
自室
- □ シャワー室へ入る（またはリビングへ行く）

リビング
- □ ニーナとブリスコの会話

2F
- □ 床の死体を撮影
- □ ニーナと車を取りに行く

リビング
- □ ブリスコと話す
- □ モンスターと戦闘
- □ ニーナ死亡

SP ZaKa TV本局へ

❶気絶しているニーナ
❷シャワー室のドアノブ ※ここに入るとニーナorブリスコの部屋に入れなくなる
❸プレイヤーの部屋の扉
❹壺
❺ニーナの部屋の扉
❻ニーナの手帳
❼ドワイトの写真
❽シャワー室のドアノブ ※ここに入るとニーナシャワームービーIP+1000
❾ブリスコの部屋の扉
❿スタッフリスト
⓫ブリスコの手帳
⓬パメラの写真
⓭シャワー室のドアノブ ※ここに入るとブリスコシャワームービーIP+1000
⓮ファーストフードの紙袋
⓯ラジオ
⓰キッチン用品
⓱カウンターの上のメモ「MからDへ」(SP+100)
⓲冷蔵庫
⓳木箱(IP+80)
⓴木箱 ※体当たりで箱を開けることができる。箱の中に「インリン・カード No.03」※2周目以降
㉑ZaKa TVクルーの死体
㉒モンスター出現場所

Scene 1 ロッジ

ロッジでニーナと出会う

キャンプ場内をまっすぐに進むとイベントが始まり、そのまま自動的に明かりの灯ったロッジへと移動する。すると、そこで倒れていたニーナとの会話が始まり、場面はロッジ内へと移る。

会話イベント後、3人はそれぞれシャワーを浴びるために自室へ入る。ロッジではスクープポイントを取得できるところが少ないので、会話イベントはしっかり撮影してサスペンスポイントを確実に獲得しておこう。

ロッジに倒れていたニーナ。ZaKa TVには恋人が勤務しているという話だが……。

Scene 2 ロッジ

どちらのシャワーシーンをのぞくか？

自室の浴室へ入れば、プレイヤーがシャワーを浴びてそのまま次のイベントへと進行していくのだが、ここではニーナかブリスコのうちどちらかのシャワーシーンをのぞきに行くことができる。ここでリビングへ移動してしまうと、シャワーシーンのイベントが見れなくなってしまうので、注意しよう。

自室を出て廊下へ移動すると、半ドアになっている部屋があるはずだ。プレイヤーの隣の部屋がブリスコ。その向いの部屋がニーナの部屋だ。なお、それぞれの部屋のベッドの上にある手帳などもチェックしておこう。部屋の浴室の半ドアを開けるとムービーが発生し、部屋の主のシャワーシーンを見ることができる。インモラルポイントが大幅に上昇してしまうが見逃せないイベントだ。

いけないことだが、やっぱり見ておきたい入浴シーン。シャワーを浴びている人物は……？

激怒するニーナ。盗撮はもちろん犯罪行為なので、インモラルポイントが一気に上昇する。

SCOOP POINT

キッチンのメモをチェックしておこう

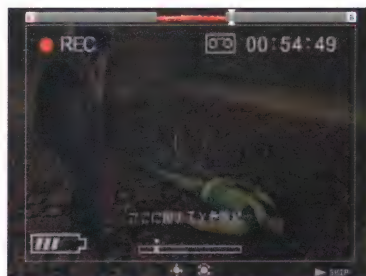
イベントの多いロッジでは、フォーカスポイントを探すタイミングが少ない。唯一、ロッジ内のフォーカスポイントを自由にチェックできるのは、ニーナが2Fへ上がり、死体の前で立ち止まっているときだろう。この間に台所などを回り、重要なメッセージの書かれたメモである「MからDへのメッセージ」などのフォーカスポイントを確認しておこう。

さまざまな場所に残された「MからDへのメッセージ」Dとはいったい誰のことだろうか？ そういえばニーナの恋人は……。

Scene 3 ロッジ

2Fの死体を確認後、駐車場へ

シャワーを浴びた3人は、再びリビングへと集まり会話イベントが始まる。イベント後、物音を聞きつけたニーナが2Fへと上がっていくので、後を追っていこう。

2FにはZaKa TVクルーの死体が転がっている。ニーナはこの死体をフォーカスするまでその場で待機しているので、この間にロッジ内のフォーカスポイントをすべてチェックしておくといいだろう。死体をフォーカスするとイベントが進行し、プレイヤーとニーナが車を取りに駐車場へと出かけることになる。

冷静なブリスコの態度を怪しむニーナ。ブリスコは何かを知っているのだろうか……?

SCOOP POINT

なにげなく置かれた木箱に注意

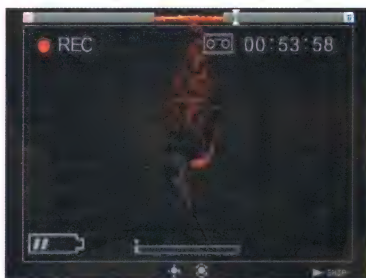
2Fには木箱が積み上げられている場所がある。死体をフォーカスしてイベントを進行させる前に、寄り道をして木箱を調べにいってみよう。この木箱の中には、プレイヤーが体当たりをするとふたが開くものがあるのだ。体当たりをしてふたを開けてから、箱の中身を確認しよう。2周目以降のプレイならば、ここで「インリン・カードNo.03」を入手することができる。

2周目以降のプレイで出現する「インリン・カード」はさまざまな場所で入手できる。出現場所については各マップを参照してほしい。

Scene 4 ロッジ

モンスターの襲撃とニーナとの別れ

ロッジに戻ると、ブリスコのもとへニーナが走っていくので後を追っていこう。するとイベントが始まり、ムービーが発生。轟音とともに、床下からモンスターが出現する。

モンスターに攻撃されると、一撃でニーナは死亡してしまう。だが、攻撃を受けるまでにはかなりの時間がある。戦闘が始まったらすぐにモンスターの頭部へ向け、銃を続けざまに4発連射しよう。1度は倒したと思ったモンスターだが、再び現れたモンスターと共にニーナは自爆してしまう。残念ながらここでは彼女を助けることはできないのだ。

狙う位置は、モンスターの頭部よりやや上辺りがいいだろう。素早く4発撃ち込め!

ロッジ

ZaKa TV本局～フォレストビル

8月24日。ニーナの尊い犠牲のおかげで危機を脱した我々は、今回の取材の報告と、クルーの安全保証の要求を兼ね、ZaKa TV本局にいる局長のもとへと向かうことにした。

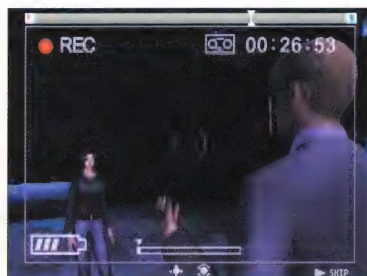
同行可能レポーター	アン、カーリー、ジャスティン

ストーリーはいよいよ佳境に突入する

一夜が明け、シナリオはいよいよ佳境に突入していく。「ZaKa TV支局～ロビンソン教会」でレポーターを死亡させていた場合は、ここから養護院で出会ったジャスティンとの同行になる。

局長デボラの言葉に惑わされながらも、取材チームは徐々に事件の真相に迫っていく。シナリオの中核となるパートのため、ここで死亡させてしまうと、ストーリーがよく飲み込めないままエンディングを迎えてしまうことにもなりかねない。5ステージと長丁場だが慎重にプレイしたい。

以後「グラントパーク駅～モーテル」、「グレート・テーズ空港～灯台」と、エンディングに向けて急加速でシナリオが展開していく。謎を解くキーとなるイベントを見逃さないように。

事件の真相が語られるクラブ『ゴッチ』。このステージだけは絶対に見逃せない。

ZaKa TV本局 ZaKa TV head office

廊下

- □ レポーターと再開
  ※Newレポーターと合流
- □ モンスターと戦闘

秘書室

- □ 局長室へ入る

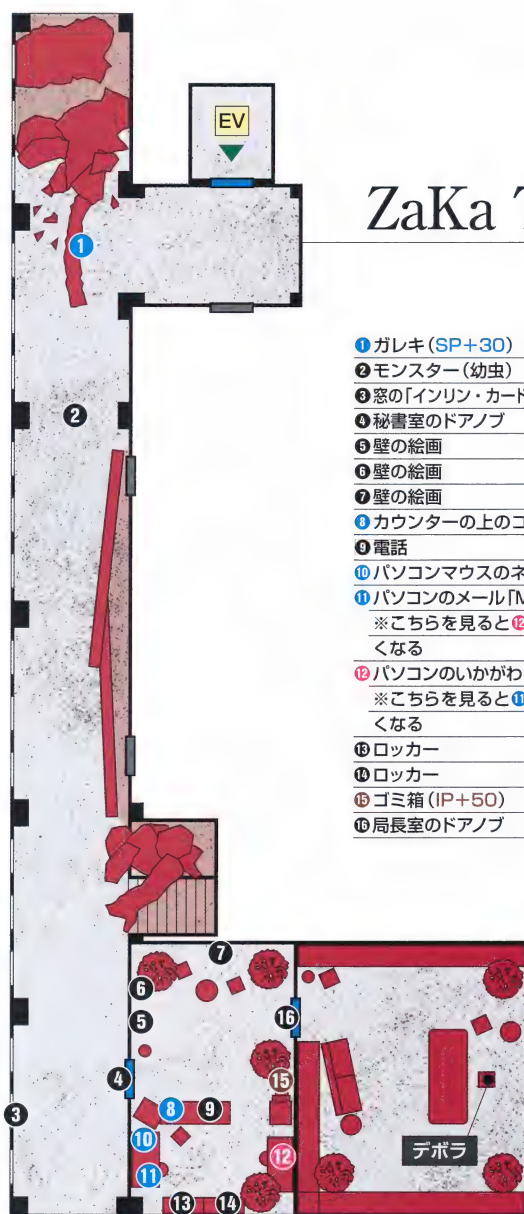
局長室

- □ 局長との会話

秘書室

- □ レポーターとブリスコの会話

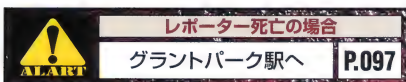
SP フォン・エリック州立図書館へ

シカゴ市街地
インターナショナルホテル～センタービル
ZaKa TV支局～ロビンソン教会
ロッジ
ZaKa TV本局～フォレストビル
グラントパーク駅～モーテル
グレート・テーズ空港～灯台

ZaKa TV本局

❶ガレキ(SP+30)
❷モンスター(幼虫)
❸窓の「インリン・カード No.06」 ※2周目以降
❹秘書室のドアノブ
❺壁の絵画
❻壁の絵画
❼壁の絵画
❽カウンターの上のコーヒー(SP+80)
❾電話
❿パソコンマウスのネズミ(SP+100)
⓫パソコンのメール「MからDへ」(SP+10)
※こちらを見ると⓬がフォーカスできなくなる
⓬パソコンのいかがわしいサイト(EP+10)
※こちらを見ると⓫がフォーカスできなくなる
⓭ロッカー
⓮ロッカー
⓯ゴミ箱(IP+50)
⓰局長室のドアノブ

Scene 1 ZaKa TV本局

廊下では突如幼虫が襲いかかる

ALART レポーター死亡の場合 グラントパーク駅へ P.097

ロビンソン教会で別れたレポーターとはここで再会し、合流する。ZaKa TV支局からロビンソン教会までの間にレポーターが死亡している場合には、新しいレポーターとしてジャスティンが加わることになる。エレベーターでのイベント後、レポーターは廊下へと移動するが、そこに突如幼虫が出現する。レポーターを挟むように前後に1匹ずつ出現するので、先に近接している後方の幼虫を倒してから、落ち着いて前方のものを倒そう。

幼虫はレポーターに近いものから倒していくのが基本だ。この場合は後方の幼虫から撃破。

Scene 2 ZaKa TV本局

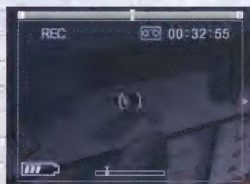
秘書室を抜けて局長の元へ

廊下の2匹の幼虫を倒したら、廊下の奥の扉から秘書室へと進む。秘書室に入ると、レポーターは局長室へ続く扉の前へと移動する。局長室の扉を開ける前に、まずは秘書室内のフォーカスポイントをチェックしておこう。秘書室は狭いながらも多数のフォーカスポイントが存在しているので、細かな部分までチェックしておくといいだろう。ただし、取得したくない種類のスクープポイントがある場合には注意が必要だ。

一通り室内のチェックが終わってからレポーターのもとへいき、局長室の扉を開けよう。こうしてついに局長デボラとの初対面となる。

秘書室のパソコンをフォーカスすると、エロティックポイントが上昇する。

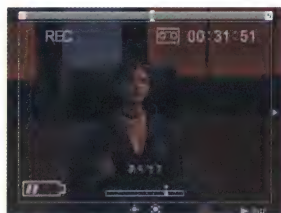
SCOOP POINT
細かいスクープポイントを見逃すな

秘書室のパソコンにある「MからDへのメッセージ」はサスペンスポイントが上昇し、反対側の机にあるパソコンの画面はエロティックポイントが上昇する。しかし、これらはどちらか一方しかフォーカスすることができないので注意が必要だ。また、机の上のマウスをフォーカスするとサスペンスポイントが大幅に上昇するので、こちらもしっかりと押さえておこう。

てっきりパソコンのマウスと思いフォーカスしてみると……!?

Scene 3 ZaKa TV本局

局長デボラ登場

秘書室を抜けて局長室へ入ると、そのままデボラとの会話イベントが進行していく。今までの不満をぶつけようと初めは威勢のよかったレポーターとブリスコだが、デボラの巧みな話術で次第にまるめ込まれてしまう。ここでの何気ない会話イベントにも、局内の人物関係や事件のヒントとなる情報が含まれている。じっくりと撮影して彼らの話に耳を傾けよう。

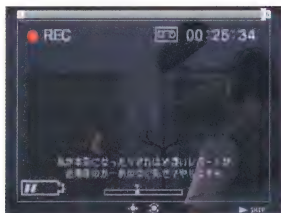
局長室では会話イベント中でも自由に部屋内を歩き回ることができる。ただし、局長室内にはフォーカスポイントが一つも存在しないため、3人の会話をしっかりと撮影し続けよう。この会話イベントは非常に長いので、会話をしている人物を撮影するだけでかなりのサスペンスポイントが稼げるはずだ。

さすがはZaKaグループのTV局長だけあり、その物腰には、美しさの中にも、風格が漂っている。

デボラは、すでにシカゴ脱出用の輸送機を空軍に手配済みだという。

Scene 4 ZaKa TV本局

局長命令で州立図書館へ向かう

局長室でのイベントが終わると、再び秘書室でレポーターとブリスコの会話イベントとなる。取材の中止を訴えるはずだった彼らだったが、最終的には逆に局長の命令を受け、フォン・エリック州立図書館に取り残された取材チームを救出に向かうことになってしまう。

このZaKa TV本局では会話イベントが長く、すべてのイベントを漏れなく撮影すれば、ステージ終了時には非常に高いサスペンスポイントが獲得できる。ちなみに、サスペンスポイントのゲージがMAXの状態であっても加算ポイントはさらに獲得できるので、そのまま撮影を続行しても無駄にはならないことを覚えておこう。

局長との会話で取材への熱意を取り戻した2人。うまくのせられてしまったようにも見えるが……。

サスペンスゲージは最大の状態だが、この状態でもサスペンスポイントは獲得できている。

フォン・エリック州立図書館 Von Erik state library

1F
- □ 受付カウンターのカレンダーなどを調べる

2F
- □ 鍵のかかった部屋を確認する

1F
- □ B1へ降りる

B1F
- □ 机の上のパソコンを調べる
- □ 監視カメラを操作する

1F
- □ 脚立を使って本棚の上の鍵を拾う

2F
- □ 部屋の鍵を開ける
- □ 机の上のメモを読む
- □ モンスターと戦闘

B1F
- □ 研究個室の電子ロックを解除する

B1F 研究個室
- □ 死体の側の手帳を調べる

SP ジャンク屋『シェイクダウン』へ

<1回目>
レポーターがこのポイント待機後、8秒以内にプレイヤー到着で「B1」、8秒以上経過で「2F」へ向かう。
<2回目>
1回目の選択で「B1」に行っていれば「2F」へ、「2F」に行っていれば「B1」へ向かう。

1F

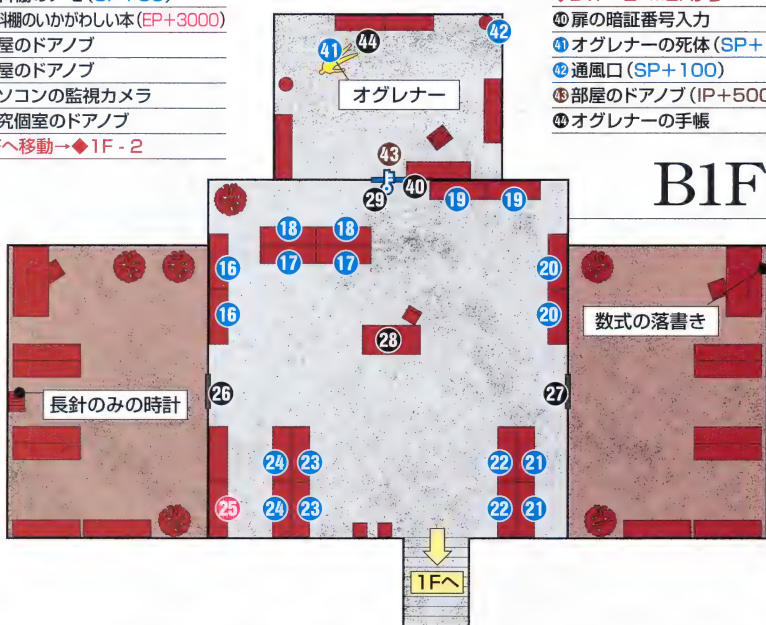
◆1F - 1
- ❶出入り口の扉
- ❷カウンター上の本のメモ(SP+10)
- ❸壁のカレンダー
- ❹マガジンラックの雑誌のメモ(IP+100)
- ❺マガジンラックの雑誌のメモ(SP+30)
- ※レポーターがAポイント到達後、8秒以上経過させてから合流し、2Fへ移動→◆2F - 1

◆1F - 2 ※BIから
- ㉚本棚の本
- ㉛本棚の本
- ㉜本棚のメモ(数式のヒント)
- ㉝本棚 ※レポーターがポイントDにいるときにフォーカスすれば㉝が発生可能になる
- ㉞ハシゴ台(EP+573)
- ㉟本棚の本
- ※2Fへ移動→◆2F - 2

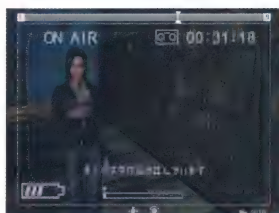
◆2F - 1　※1Fから
❻自然科学系の本 ※レポーターがBポイントにいるときにフォーカスすればIP+500
❼社会科学系の本 ※レポーターがBポイントにいるときにフォーカスすればSP+500
❽文学作品系の本 ※レポーターがBポイントにいるときにフォーカスすればEP+500
※❻❼❽はどれか一つしかポイント入手できない
❾本棚の本
❿本棚の「インリン・カード No. 02」※2周目以降
⓫浮遊する本（SP+500） ※Cポイント通過後30秒間のみ
⓬本棚の本（SP+10）
⓭本棚の本
⓮床のビデオテープ
⓯部屋のドアノブ
※B1Fへ移動→◆B1 - 1

◆2F - 2　※1Fから
㊱部屋のドアノブ ※鍵を開ける
㊲パソコンのメール「MからDへ」（SP+100）
㊳机の上のメモ（暗証番号のヒント）
㊴モンスター（幼虫）
※B1Fへ移動→◆B1F - 2

◆B1F - 1　※2Fから
⑯～㉓資料棚のファイル（各SP+10）
㉔資料棚のメモ（SP+50）
㉕資料棚のいかがわしい本（EP+3000）
㉖部屋のドアノブ
㉗部屋のドアノブ
㉘パソコンの監視カメラ
㉙研究個室のドアノブ
※1Fへ移動→◆1F - 2

◆B1F - 2　※2Fから
㊵扉の暗証番号入力
㊶オグレナーの死体（SP+100）
㊷通風口（SP+100）
㊸部屋のドアノブ（IP+500）
㊹オグレナーの手帳

Scene 1 フォン・エリック州立図書館

手がかりを探して回ろう

レポーターは玄関、受付カウンター、階段とレポートをしながら移動していく。階段前に到着したら、そこにプレイヤーが合流するタイミングによって、レポーターの進む階を指示することができる。8秒以内だとB1F、それ以上経過してから合流すると2Fへレポーターは向かう。ここで2Fに上がることによって、スクープポイントが上昇するイベントがあるため、先に2Fに上がるほうがいい。2Fに上がり、すべてのフォーカスポイントをチェックしたら、鍵のかかった扉を確認し、それからB1Fへと降りよう。

2Fでは、どの本棚をフォーカスしたかによって、サスペンス、エロティック、インモラルのいずれかのポイントが上昇する場所がある。

SCOOP POINT

各所に散りばめられたポイントをチェック

1Fでは、受付カウンターの後ろの壁に貼られたカレンダーをフォーカスしておきたい。このカレンダーには、日付けの「8」の部分に印がつけられている。これは後で電子ロックの解くためのパスワードのヒントとなっている。1Fの本棚の数式のメモも同様にパスワードのヒントとなっているので、この2つのフォーカスポイントはぜひ確認しておいてほしい。

本棚の中には、ステージ攻略についてのヒントが隠されているものもあるので見逃さないように注意しよう。

Scene 2 フォン・エリック州立図書館

B1Fの電子ロックを開けるには？

レポーターはB1Fに降りた地点で待機している。そこにプレイヤーが近づくとレポートが発生するが、時間が経過すると部屋の中央にある机に移動していく。机の上にあるパソコンをフォーカスする前に、まずはB1Fのフォーカスポイントのチェックをしておくといいだろう。B1Fのすべての資料棚は、サスペンスまたはエロティックポイントが上昇するので、必ず押さえておきたい。

一見書籍検索用に見えるパソコンをフォーカスすれば、それが館内の監視カメラのモニターだということが発覚する。このパソコンで監視カメラを操作し、館内の情報を入手するのだ。

中央の扉は研究個室へと通じているが、電子ロックがかかっているため開けられない。

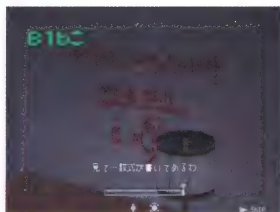
Scene 3 フォン・エリック州立図書館

パソコンで全フロアをモニターしよう

B1Fの監視カメラでは、研究個室の電子ロックを開けるためのヒントを探ることになる。

まず1Fの映像では、棚の上に鍵があることズームを使って確認する。次に、2Fの映像では「3」の形に並んだ本棚の配置をズームする。B1aでは、研究個室に監禁されている同僚の姿が映し出される。続いてB1bには、壁に書かれた数式が。最後にB1cで長針が「9」を指している時計を確認することができる。

監視カメラの操作が終わると、レポーターが研究個室の同僚に向かって呼びかけるイベントが発生。その後、レポーターは階段を上がって、モニターで確認した鍵の置いてある本棚のもとへ移動するので、後を追って1Fへ上がろう。

不自然に並べられた本棚。この形は何を表しているのだろうか？

壁に書かれた数式。「e=？」と書かれている。「e」の部分にあてはまる数字は……？

Scene 4 フォン・エリック州立図書館

1Fの本棚の上の鍵を取る

1Fに上がると、レポーターはハシゴ台が置いてある本棚の前に移動する。ハシゴ台をフォーカスすると棚の上の鍵を入手することができる。

その後、レポーターは1Fの受付カウンター、本棚を経由して移動する。その際、近くの本棚をフォーカスするとレポートが発生する。ここではレポートをしっかり撮影しよう。

絶好のチャンス到来！　カメラの高さを下段に下ろし、レポーターを見上げるように撮影しよう。

Scene 5 フォン・エリック州立図書館

2Fの扉を開けてメモを読もう

1Fで鍵を入手した後に2Fへ上がると、レポーターは鍵がかかっていて開けられなかった扉へと移動する。1Fで入手した鍵でこの扉を開け、部屋に入ると、そこには机の上にパソコンとメモが置いてある。このメモをフォーカスして、研究個室の電子ロックを開けるために必要なパスワードのヒントを入手するのだ。

メモには「数式の答え。カレンダーの日付け。時計の針。本棚の並び」と書いてある。

●フォン・エリック州立図書館●

Scene 6　フォン・エリック州立図書館

幼虫が3匹出現する

ALART
レポーター死亡の場合
グラントパーク駅へ　P.097

パスワードについてのヒントを入手し、部屋を出た直後に幼虫が3匹出現する。そのうちの1匹はレポーターのすぐ近くに出現するので、まずその1匹を倒し、それから奥にいる2匹の幼虫を倒そう。幼虫を片付けたら、もう1度B1Fの研究個室へ向かうのだ。

一番近くに接近してくる幼虫さえ慌てずに対処できれば、後は問題なく倒せるだろう。

SCOOP POINT　本棚だけでなく足下にも気を配ろう

2Fの奥の本棚は、ぜひ立ち寄っておきたい場所だ。レポーターが2Fへ上がってから、一番奥にある本棚へ向かうと、本が宙に浮いているのでフォーカスしておこう。その他、本棚にはサスペンスポイントを獲得できる場所が何カ所かあるが、本棚ばかりに注目するあまり、足下に落ちているビデオテープを見逃さないようにしよう。

ビデオテープを発見。ビデオの内容を確認したいのだが……。

Scene 7　フォン・エリック州立図書館

B1Fに戻り、電子ロックを解除する

研究個室の電子ロックのパスワードは4桁の数字。数式の答え（5）、カレンダーの日付け（8）、本棚の並び（3）、時計の針（9）、という順番で対応する数値を入力すれば、電子ロックを解除できる。しかし、どうしてもパスワードが解らなかった場合、パスワードの入力を2回ミスすれば、ブリスコが正しいパスワードを教えてくれる。

電子ロックを解除し研究個室に入ると、監禁されていた人物は、通気口から侵入したモンスターに殺されている。死体の近くに落ちている手帳をフォーカスして読むと彼がドクター・オコーナーという人物とクラブ『ゴッチ』で待ち合わせていたことがわかる。取材チームはドクター・オコーナーに会うため、クラブ『ゴッチ』へと向かう。

正しい数値を打ち込めば部屋のロックが解除される。

手帳を読む前に、死体や通風口をフォーカスしてサスペンスポイントを上げておくことも忘れずに。

ジャンク屋『シェイクダウン』 Junk shop『SHAKE DOWN』

店内

□ モニターを調べて鍵を落とす
□ 床に落ちた鍵を拾う

トイレ

□ 死体を確認する

店内

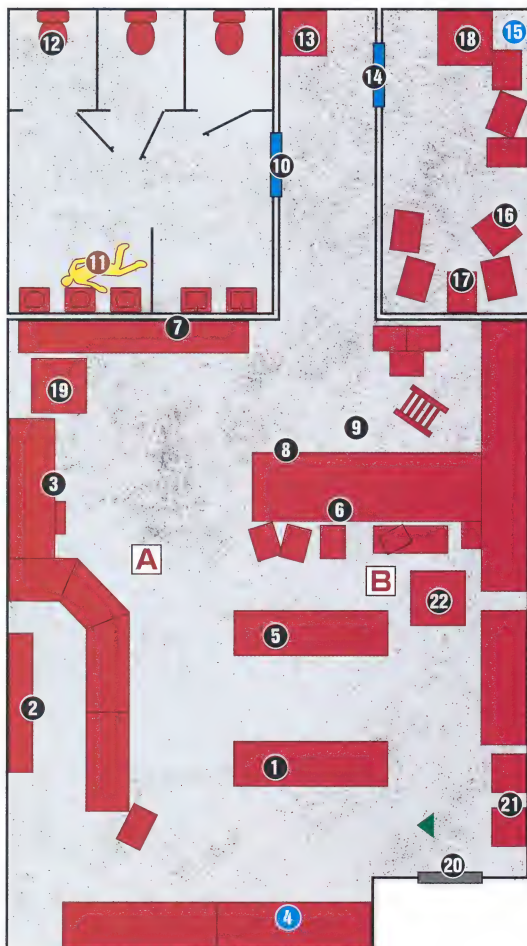
□ 倉庫の鍵を開ける

倉庫

□ 箱の上の伝票を調べる

店内

□ 木箱に体当たりして中の暗視ユニット入手

シェイクダウン

❶棚のバッテリー
❷モデルガンのショーケース
❸棚のアンテナ・チューナー
❹棚上段の歩く妖精(SP+8000) ※レポーターがポイントA到達後13秒間のみ出現
❺棚のパソコン筐体
❻棚のテレビ・オーディオ ※レポーターがポイントBにいるときに発生。❽の鍵が落ちる
❼壁の時計
❽棚のオーディオ
❾床の鍵
❿トイレのドアノブ ※体当たりすれば開けられるようになる
⓫死体(IP+200)
⓬便器
⓭ロッカー ※体当たりすれば開けられるようになる。中に「インリン・カード No.10」 ※2周目以降
⓮倉庫のドアノブ
⓯人影(SP+1000)
⓰アンテナ
⓱箱の上の納品書
⓲木箱 ※⓱確認後、体当たりで開けられるようになる
⓳木箱 ※⓱確認後、体当たりで開けられるようになる。中からモンスター(幼虫)
⓴出入り口の扉
㉑配線コード
㉒木箱 ※⓱確認後、体当たりで開けられるようになる。中に暗視ユニット

Scene 1 ジャンク屋『シェイクダウン』

暗視ユニットを探せ

図書館で死亡していた同僚の手帳の情報をもとに、取材チームはクラブ『ゴッチ』に向かった。しかし、照明の切れたクラブ内での撮影は全く不可能だった。彼らは暗闇の撮影に必要な暗視ユニットを入手するため、ジャンク屋『シェイクダウン』を訪れる。

ここでは暗視ユニットを探してレポーターが店内をゆっくりと移動する。タイミングよくレポーターの立ち止まった場所の周囲をフォーカスすれば、会話イベントが発生する。うまく発生させてサスペンスポイントを獲得していこう。

レポーターがカウンターの近くにいる際に、銃のショーケースをフォーカスすると会話イベントが発生する。

SCOOP POINT
棚の上を歩く極小サイズの妖精を見逃すな！

このステージでは、ゲーム中もっとも撮影困難な怪奇現象が発生する。南側にある棚の最上段に出現する妖精がそれだ。出現のタイミングは、レポーターがカウンターの横で立ち止まってから、中央のモニターの棚に移動するまでの13秒間。タイミングがきたらすぐに棚の上段にカメラを向けてチャンスを待とう。なんと、8000ものサスペンスポイントが入手できる。

レポーターの位置とはまったく違うところに出現する上に、やたらと小さいため、とにかく発見が難しい。

Scene 2 ジャンク屋『シェイクダウン』

レポーターにモニターをチェックさせる

店内を移動していたレポーターは、中央の棚の付近で立ち止まる。ここでTVモニターをフォーカスすれば、レポーターが棚を調べ始める。すると、何かが地面に落ちた音がする。店内は薄暗い上にフォーカスポイントが多いため、なかなか何が落ちたのか発見しにくいだろう。棚の反対側に回り込むと、床に鍵が落ちているはずだ。

鍵を拾ったレポーターは、店内奥にある通路へと移動する。店内には妖精以外にはスクープポイントはないが、一応フォーカスできるものはすべてチェックしておこう。後でもう一度チェックすることになる木箱の位置を覚えておきたい。

鍵は小さいので発見するのが難しい。マップを参考に見つけてみよう。

Scene 3 ジャンク屋『シェイクダウン』

奥の倉庫に入ればヒントがある

通路にあるトイレとロッカーの扉は体当たりをすると開くようになっている。2周目以降のプレイの場合、ロッカーには「インリン・カードNo.10」が入っているのでチェックしよう。トイレにある死体は、フォーカスするとインモラルポイントが上昇するので注意しよう。

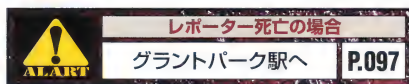
先程入手した鍵で倉庫の扉を開き、倉庫内へ入る。段ボールの上に置かれている伝票をフォーカスすると、暗視ユニットが店内の木箱に入っていることがわかる。このとき、部屋の影に潜む人影を忘れずに撮影してから、店内に戻ること。

トイレでは、ブリスコが死体を発見して度胆を抜かれるイベントが発生する。

Scene 4 ジャンク屋『シェイクダウン』

木箱に体当たりして中身を取りだせ

ALART

レポーター死亡の場合
グラントパーク駅へ P.097

倉庫を出たら、納品書の情報をもとに暗視ユニットが入った木箱を探し出そう。納品書のチェック後は、衝撃を加えれば木箱のふたが開くようになっている。ここでも体当たりを使おう。

店内にある木箱は2つ。1つには暗視ユニット、もう一方の木箱には幼虫が入っている。

カウンターの横にある木箱を開けると幼虫が出現するが、無視してもかまわない。もし間違えてこれを開けてしまったら、落ち着いて幼虫がレポーターに接近する前に倒してしまおう。暗視ユニットの入った木箱は、レポーターがTVモニターをチェックしたときに立っていた場所の右にある。体当たりでふたを開け、箱の中の暗視ユニットをフォーカスして取り出せばステージクリアだ。謎の人物ドクター・オコーナーがいるというクラブ『ゴッチ』に戻り、取材を再開しよう。

こちらの木箱を開けると幼虫との戦闘になるの気をつけよう。

体当たりでふたを開け、中の暗視ユニットを取り出そう。

クラブ『ゴッチ』 Night club『GOTCH』

1F 通路
- □ 2Fへ上がる

2F
- □ 鉄骨を渡る
- □ 壁にあるブレーカーの電源を入れる

1F 通路
- □ ダンスフロアへ入る

1F ダンスフロア
- □ フロア内のレポート

1F PAルーム
- □ PAルームのレポート

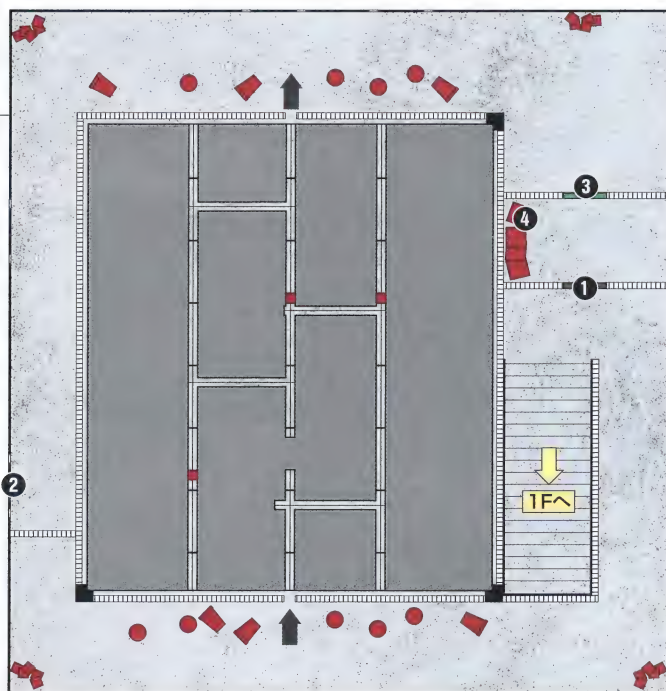
1F VIPルーム
- □ ドクター・オコーナーと話す

1F ダンスフロア
- □ ドクター・オコーナーと会話後戦闘

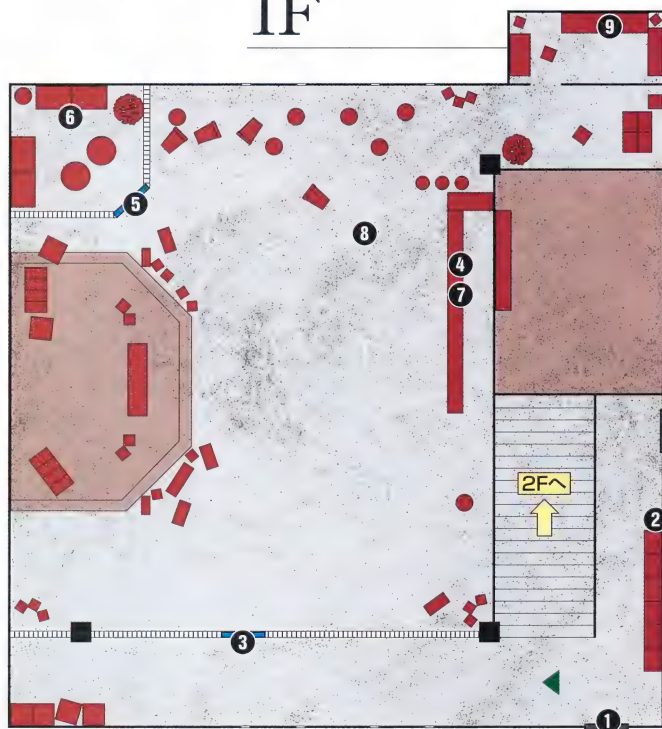
1F PAルーム
- □ 音響のスイッチを入れる

1F ダンスフロア
- □ ドクター・オコーナー死亡

SP フォレストビルへ

❶倉庫の扉 ※どちらからも開けられない
❷ブレーカーのスイッチ
❸倉庫の扉
❹箱の上のビデオテープ

2F

❶出入り口の扉
❷ロッカー側面に貼られた「インリン・カード No.20」 ※2周目以降
❸ダンスフロア入口のドアノブ
❹バーカウンターの酒瓶
❺VIPルームのドアノブ
❻ドクター・オコーナー
❼バーカウンターの酒瓶 ※フォーカスすると以後酒瓶が投げられるようになる
❽モンスター（ドクター・オコーナー）
❾PAルームの機材

1F

クラブ『ゴッチ』

Scene 1 クラブ『ゴッチ』

2Fに上ってブレーカーを探す

開始直後のレポートを撮影し終えたら、まずは店内の電力を復旧させるための配電ブレーカーを探すことになる。ほかのクルーは暗闇を進めず、階段の前で待機するため、ここでは暗視ユニットを装備したプレイヤー1人での単独行動になるというわけだ。1Fのダンスフロアには今は入れないので、階段を上がって2Fへ向かおう。

カメラに暗視ユニットを装着しているため、画面は緑がかっている。

SCOOP POINT

ブリスコの会話を聞き逃すな

配電ブレーカーを探しに2Fへ上がる前に、レポーターとブリスコの近くでしばらく待ってみよう。すると、2人の話を盗み聞きすることができる。このイベントは続けて3回発生するが、少し時間をおいて発生するので、会話が終わってもしばらく待っていよう。普段見ることのできないクルーの一面を見ることができるので、ぜひこれを確かめてほしい。

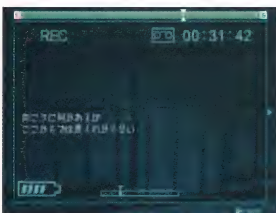
会話は3回発生するので、話し終えても近くで身を潜めていよう。

Scene 2 クラブ『ゴッチ』

鉄柵の隙間から鉄骨を渡ろう

2Fへ上がると目の前に扉がある。フォーカスすると扉を開けることはできないが、奥に何かが置いてあることがわかる。この場所には後で入れるようになるので、今は先へ進んでいこう。

クラブ『ゴッチ』内は視界が悪く、暗視ユニットを装着しているとはいえ、かなり進路がわかりにくい。そこで、2Fのマップを見てほしい。階段を上がって右方向に通路がある。それを道なりに進んでいくと、途中鉄柵に隙間があることがわかる。隙間をくぐり抜けると、天井の鉄骨を渡ることができる。鉄骨を渡って、向かい側の通路を目指ざそう。鉄骨の道筋は、通れるところを歩いていれば迷うことなく出口に辿り着くはずだ。

渡った先には先程と同じような隙間が鉄柵に開いているので、そこを通れば向かい側の通路へと出ることができる。

2Fへ上がった先の扉。奥に何かがあるようだが、今は確認することはできない。

鉄柵の隙間を抜ければ、鉄骨を渡ることができる。

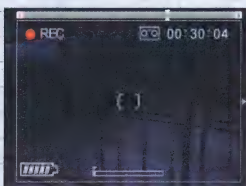
Scene 3 クラブ『ゴッチ』

ブレーカーは左の通路の壁にある

鉄骨を渡り終えて隙間を抜け出たら、通路を左側へ進んでいこう。最後は鉄柵に遮られ行き止まりになっている。その位置で右手の壁を見れば、壁に赤く光っている配電ブレーカーが見えるはずだ。フォーカスすれば、カメラを置いてブレイカーのスイッチを操作できる。これで店内の電気が復旧し、店内の明かりが灯る。

壁にある配電ブレーカーは、赤いランプが灯っているのですぐにわかるはずだ。

SCOOP POINT
1Fに戻る前に2Fを歩き回ってみよう

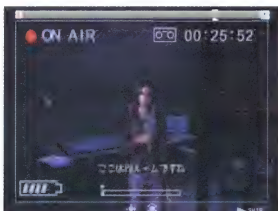
電気を復旧させたら、1Fへ戻る前にブレイカーのあった方とは逆の通路も確認しておこう。先程は入れなかった扉の反対側へと回り込むのだ。こちら側の扉は半ドアなので中に入ることができる。無造作に積まれた箱の上にはビデオテープが置いてある。フォーカスして確実に入手しておこう。ビデオテープの中身は、ゲームクリア後に確認することができる。

この部屋から階段へと抜けることはできないため、もう1度鉄骨を渡って戻らなくてはならない。

Scene 4 クラブ『ゴッチ』

1Fに戻ったらレポート再開だ

店内の電気を復旧させたら、再び鉄骨を渡り、1Fの階段の前で待つ取材チームのもとへ戻る。プレイヤーが戻るといよいよクラブ『ゴッチ』のレポート再開だ。レポーターはレポートを続けながらダンスフロアの扉の前に移動する。扉を開けてダンスフロアに入ろう。

ダンスフロアでは、レポーターがフロア内のレポートを行ないながら移動していく。必ずレポーターを追って撮影していくようにしたい。特に、バーカウンターとPAルームは、この後のモンスターとの戦闘で重要なカギとなるので、レポーターを追いつつそれらの位置を把握しておくといいだろう。

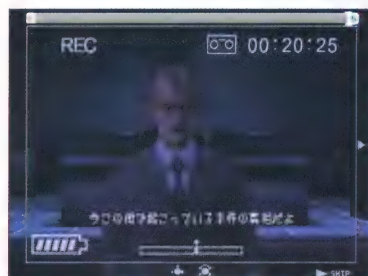
ダンスフロア内のレポートが一通り終わると、レポーターはVIPルームの前に移動する。扉を開ければ、いよいよ謎の人物ドクター・オコーナーと対面することになる。

PAルームは、店内の音響調整などを行う場所。ここには後で立ち寄ることになるので、しっかり場所を覚えておこう。

レポーターがバーカウンターの前にいるときに、酒瓶をフォーカスするとレポートが発生する。

Scene 5 クラブ『ゴッチ』

ついに明かされる事件の真相

VIPルームの奥にはドクター・オコーナーが座っている。彼をフォーカスすればインタビューが始まり、事件の真相が語られ始める。そして、信じられないような事実が明らかになる。人間のモンスター化はウィルスが原因であること。彼がウィルスを作った張本人であること。そして、軍とZaKaグループとの関係……。

今回の会話イベントはかなりの長さになる。しっかり撮影すれば、ここだけでもサスペンスゲージを最大まで溜めることができるはずだ。会話イベントが終わると、モンスターと化したドクター・オコーナーとの戦闘になる。

ウィルスを作った張本人を独占インタビュー。これこそが大スクープといえるだろう。

Scene 6 クラブ『ゴッチ』

オコーナーを撃破するための戦術とは

今回の戦闘で注意してほしいのは、モンスターはプレイヤーに向かって攻撃をしかけてくるということだ。それによって、プレイヤーがモンスターに接触するとゲームオーバーとなる。なお、レポーターのいるバーカウンターには、プレイヤーは入ることができないので注意してほしい。

モンスター化したドクター・オコーナーを倒すには、まずバーカウンターにある酒瓶をフォーカスする。これはできるかぎり安全な位置から酒瓶をフォーカスするといいだろう。

続いてモンスターをフォーカスすると、レポーターが酒を投げつけて攻撃する。モンスターはフォーカスできる距離まで接近すると、口を開いてプレイヤーを飲み込もうと急接近してくる。モンスターが接近してきたら、それに合わせて後ろへ下がり、距離をとりながらフォーカスするといい。これを繰り返し行い、酒瓶に4発命中させるとモンスターはバーカウンターの前で動かなくなる。この状態になったらPAルームに向かい、PA機器をフォーカスしよう。すると大音量に反応したモンスターは、スピーカーに突進して感電死してくれる。

酒瓶はこの位置からフォーカスすればモンスターから攻撃を受けずにすむ。

モンスターがこのように酔っぱらった状態になったらPAルームへ向かおう。

モンスターは大きな音に敏感に反応する。PAルームの機械をフォーカスしよう。

1F

□エレベーターに乗る

2F　廊下

□モンスターと戦闘
□更衣室へ入る

更衣室

□ロッカーに体当たりしてオフィスの鍵を拾う
□モンスターと戦闘

2F　廊下

□オフィスの鍵を開けて入る

オフィス

□ロッカールームの鍵を拾う

ロッカールーム

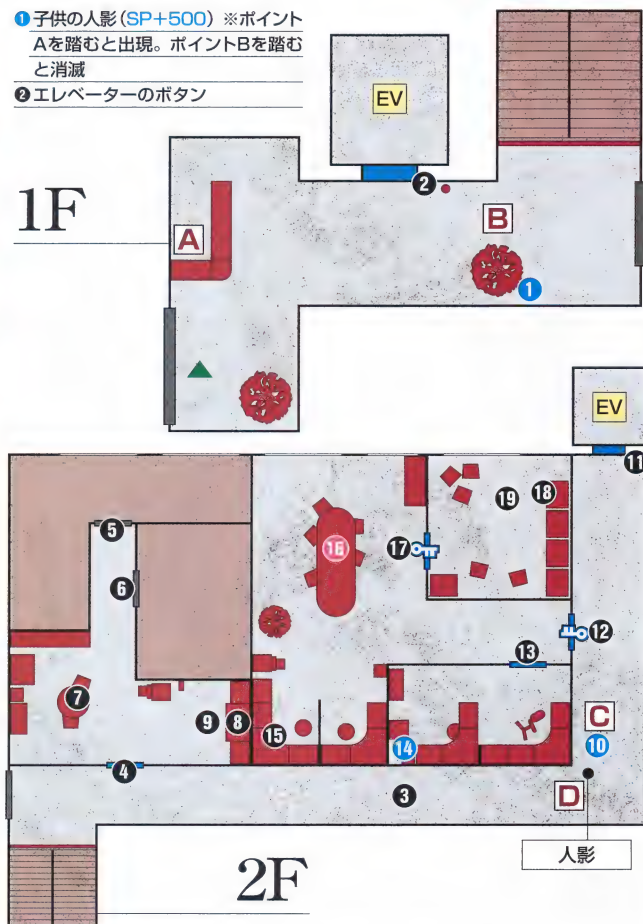
□ロッカーを開けるとアドニスと戦闘
※レポーターがカーリーの場合イベントあり

SP グランドパーク駅へ

❶子供の人影(SP+500) ※ポイントAを踏むと出現。ポイントBを踏むと消滅
❷エレベーターのボタン

1F

2F

人影

❸モンスター(幼虫)
❹部屋のドアノブ
❺部屋のドアノブ
❻部屋のドアノブ
❼テーブルの上のメモ
❽ロッカー ※体当たりで開けられ、中から鍵が落ちる
❾鍵 ※拾うとモンスター(幼虫)が出現
❿ネズミ(SP+3000) ※レポーターがCポイント到達時にDポイントを越えていなければフォーカス可能。5秒後に逃走する
⓫エレベーターのボタン
⓬部屋のドアノブ
⓭部屋のドアノブ
⓮人形(SP+5000) ※部屋を出るときに1度⓭の扉を半ドアにしてキャンセルすれば出現
⓯机の裏の「インリン・カードNo.08」 ※2周目以降
⓰床の鍵(レポーターをロックした秒数が3秒以上ならEP+5000、2〜3秒以内ならEP+1000、2秒以下ならEP+500)
⓱更衣室のドアノブ
⓲ロッカー ※アドニス出現。フォーカスせずに⓰の扉を開ければアドニスとの戦闘は発生しない
⓳モンスター(アドニス)

Scene 1 フォレストビル

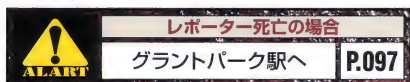
エレベーターに乗り、オフィスフロアへ

取材チームは、真相を探りに向かった同僚のアドニスを追ってフォレストビルに到着した。スタート直後、エレベーターフロアでのレポートが始まり、レポーターはそのまま近くのエレベーターへ乗り込む。ここで受付カウンターの中に入ると、鉢植えの陰に子供の人影が出現するので確実にフォーカスしておこう。

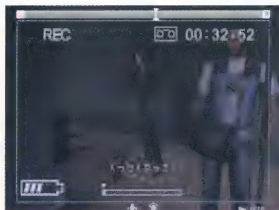
受付カウンターに入ると、エレベーターの前の鉢植えに子供の人影が出現する。

Scene 2 フォレストビル

幼虫を倒したら奥の部屋に入ろう

レポーター死亡の場合
グラントパーク駅へ P.097

2Fに到着してエレベーターを降りると、廊下の曲り角に人影が一瞬だけ現れる。レポーターはそれに気づき、走り出す。しかし、廊下の角を曲がった地点に出現するのは幼虫3匹だ。レポーターからかなり近い距離に出現するので、レポーターが走り出したらすぐに追いかけよう。幼虫を倒したら、廊下の奥の更衣室へ入ろう。

更衣室内の扉は開かないので、ここでの目的はロッカーになる。ロッカーに強く体当たりをすると扉が開き、中から鍵が落ちてくる。これをフォーカスして拾うと、今度はロッカーから幼虫が飛び出してレポーターの足もとに吸いついてくる。これも素早く対処して撃退しよう。鍵を入手したら廊下に出て、オフィスの扉へ向かう。

通路の曲り角を曲がると霧が発生し、幼虫が現れる。できるだけ急いでレポーターを追いかけよう。

幼虫に吸いつかれても、すぐにレポーターが死亡することはない。素早く対処すれば、救出は十分間に合うだろう。

SCOOP POINT
ネズミに襲われるレポーター

更衣室から廊下に出ると、レポーターがオフィスへ向かって移動していく。このとき、レポーターを追い抜かずに、少し離れた位置から後を追っていくと、廊下の角を曲がった地点でレポーターの足もとにネズミが出現する。これを5秒以内にフォーカスすると、大量のサスペンスポイントを獲得できる。

逃げられる前に、素早くフォーカスしよう。すると、ネズミは廊下を走り去っていく。

Scene 3 フォレストビル

テーブルの下にある鍵を入手

オフィスに入ったら、まず左手の部屋に入り、その部屋に出現する人形をフォーカスしておこう。部屋を出ると、レポーターはロッカールーム前に移動する。その扉をフォーカスして鍵がかかっていることを確認すると、レポーターが中央のテーブルに移動する。ロッカールームの鍵はその下に落ちている。鍵をフォーカスすると、レポーターがテーブルの下に潜って鍵を拾いにいく。このとき、カメラの視点を下段にしてレポーターをロックしながら撮影することで、エロティックポイントを大量に取得することができる。

鍵を入手したら、ロッカールームの扉を開け、アドニスの捜索を続けよう。

レポーターロックの状態で撮影した長さによってエロティックポイントは異なる。

SCOOP POINT
オフィスに出現する不気味な人形

オフィスに入ってすぐ左手にある部屋の幽霊を出現させる手順は少し複雑だ。

部屋に入るとレポーターは奥の机に移動して、すぐに引き返してくる。扉をフォーカスして半ドアにしたら、そのまま部屋を出ずに、中に引き返すのだ。すると、奥の机の上に人形が出現するようになっている。

半ドアにしてから部屋の奥へ引き返すと、先程はいなかったはずの人形が出現している。

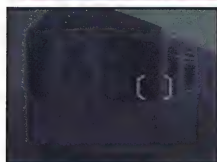
Scene 4 フォレストビル

アドニスとの戦闘を回避

レポーター死亡の場合
グラントパーク駅へ P.097

左端のロッカーを開けるとムービーが発生し、モンスター化したアドニスとの戦闘になる。倒すことはできないので、銃を1発当てて逃げることになる。ただし、このときレポーターがカーリーだった場合、ロッカーを開けてしまうと彼女は強制的に死亡してしまうので注意してほしい。なお、ロッカーを開けずに部屋を出てしまえば、この戦闘自体を回避することができる。

アドニスを1発撃てば戦闘終了となるが、部屋から出てしまえば戦わずにすむ。

グラントパーク駅～モーテル

ドクター・オコーナーから得た情報をもとに、ワクチンを求め我々はグラントパーク駅へ向かう。ウィルスの感染を防ぐワクチンは、はたして見つかるのだろうか？

同行可能レポーター	アン、カーリー、ジャスティン、ポーラ

グラントパーク駅 Grant park station

路上
- □ ZaKa TV中継車を見つける
  ※Newレポーターと合流

改札
- □ 連絡橋へ移動

連絡橋
- □ 通路に落ちているファイルを読む

左ホーム
- □ ホームに落ちているファイルを読む

中央ホーム
- □ 死体を撮影し、ファイルを読む

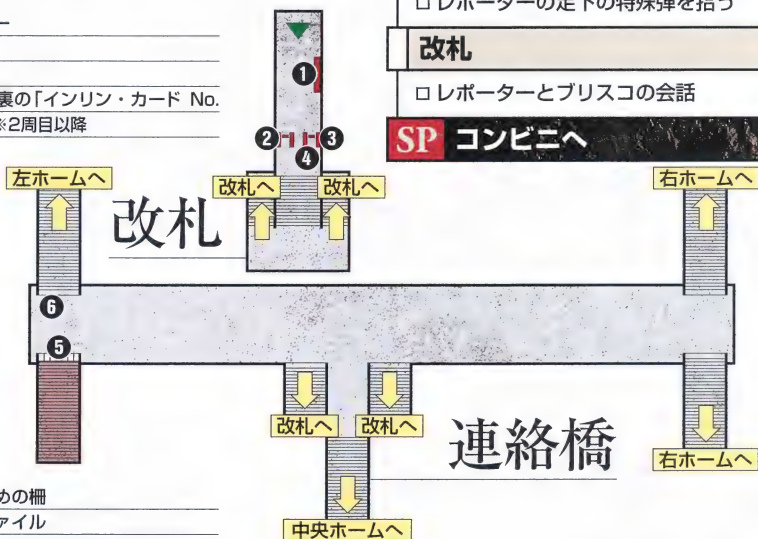
右ホーム
- □ 死体を撮影し、ファイルを読む
- □ モンスターと戦闘

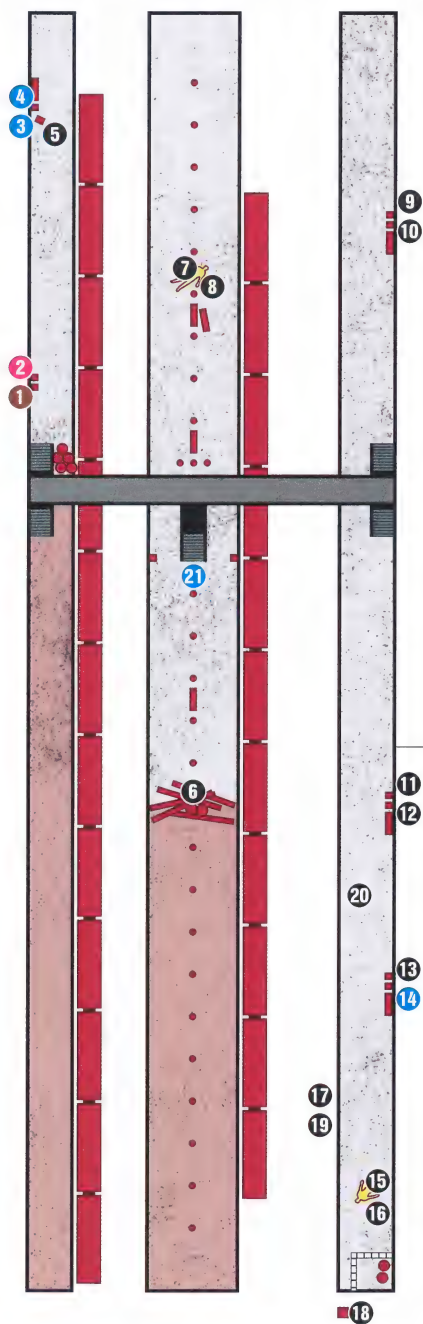
選択ムービー
- □ 男を助ける or 助けない

右ホーム
- □ CIA工作員との会話
- □ レポーターの足下の特殊弾を拾う

改札
- □ レポーターとブリスコの会話

SP コンビニへ

❶ロッカー
❷改札
❸改札
❹改札の裏の「インリン・カード No.09」 ※2周目以降

❺通行止めの柵
❻資料ファイル

ホーム

❶ゴミ箱の中のメモ(IP+300)
❷ゴミ箱の中のいかがわしい雑誌(EP+765)
❸倒れたゴミ箱(SP+30)
❹ゴミ箱の中の新聞(SP+200)
❺資料ファイル
❻崩れた鉄骨
❼死体
❽資料ファイル
❾ゴミ箱
❿ゴミ箱
⓫ゴミ箱
⓬ゴミ箱
⓭ゴミ箱
⓮ゴミ箱(SP+30)
⓯死体
⓰資料ファイル
⓱モンスター
⓲信号機
⓳CIA工作員
⓴特殊弾頭
㉑CIA工作員のIDカード(SP+10)

Scene 1 グラントパーク駅

中継車を発見する

グラントパーク駅へと向かう途中の路上で、大破した中継車を発見する。しかし、周辺に取材クルーの姿はどこにも見当たらない。ZaKa TV本局からフォレストビルまでの間にレポーターを死亡させていると、ここで新しいレポーターのポーラが取材チームに合流する。

ここは会話イベントのみとなっているので、話をしている人物をしっかり撮影してサスペンスポイントを獲得しておくといいだろう。

路上に放置された中継車。なぜか他のクルーの姿が見当たらないがどこにいったのだろう？

Scene 2 グラントパーク駅

連絡橋の通路のファイルをチェック

改札でのレポートを撮り終えると、レポーターは階段を下り、連絡橋へと向かう。階段を降りた先で再びレポートがあるので撮影しておくこと。

次に、レポーターが左ホームへと続く階段の前で立ち止まる。足下に落ちている資料ファイルをフォーカスし、内容を読んでおこう。これを読み終わると、レポーターが左ホームへと降りていく。このステージは広いため、レポーターを見失わないように追跡をしよう。

ホームに散乱している研究資料を読むと、レポーターが次のポイントへの移動を始める。

Scene 3 グラントパーク駅

レポーターの動きをしっかり把握しよう

レポーターはホームの途中で待機している。プレイヤーがレポーターに近づくとレポート開始だ。その後、近くに落ちているファイルのもとへ移動する。このときすぐにファイルを読んでしまうと、レポーターが別のホームへと移動を開始してしまうので、ファイルを読まずに、この間にホーム内のゴミ箱をチェックしておこう。グラントパーク駅は広く、1度レポーターを見失ってしまうと再び発見するのが困難な上に、重要なイベントを見逃してしまう恐れがある。ファイルを読んだら、レポーターの後をついていこう。

檻の中はすでにもぬけの殻だ。中にいた動物はどこにいったのだろうか……？

Scene 4 グラントパーク駅

各ホーム上の死体とファイルをチェック

連絡橋の中央の階段から中央ホームへと降りたら、降りた方向とは逆方向へと進む。その先にある死体をフォーカスしてから、近くに落ちているファイルを読む。するとまたレポーターが移動を開始するので、再び連絡橋を経由し右ホームへと向かうのだ。右ホームへ降りると、非常に長い距離を移動することになる。しかし、階段を降りてまっすぐに進めばいいだけなので、レポーターを見失っても迷うことはないだろう。

ファイルをすべて読めば、事件の真相に近づくことができるかもしれない。

SCOOP POINT

インモラルポイントが増加するゴミ箱に注意

グラントパーク駅の各ホームには、いくつかのゴミ箱が設置されている。ゴミ箱の中をフォーカスするとサスペンスポイントが上昇するものもあるが、エロティックポイントや、インモラルポイントが上昇するものも混在している。マップを参考にして、自分が獲得したいスクープポイントのあるゴミ箱が、どの場所にあるのか確認しておくといいだろう。

ホームは非常に移動距離が長い。スクープポイントのつかないゴミ箱は、無理にフォーカスする必要はないだろう。

Scene 5 グラントパーク駅

巨大モンスター撃退法は?

ALART

レポーター死亡の場合

グレート・テーズ空港へ P.108

右ホームの先端付近にあるファイルを読んでから死体をフォーカスすると、会話イベントとなる。イベント後、取材チームが引き返そうとしたところにモンスターが出現する。ここでは戦闘が始まってから20秒以内にモンスターを撃たないと、レポーターが死亡してしまうので、素早く銃を1発撃たせてレポーターを退避させる。すると、列車が来る警報音が鳴りだすので、これを聞いたらホームの先端へと向かおう。その先にある信号機をフォーカスすれば、列車が線路上にいるモンスターをひいて戦闘終了となる。

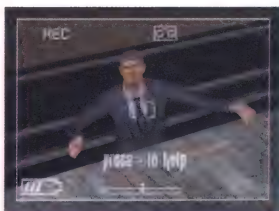
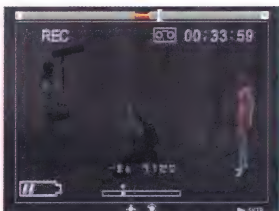
モンスターの吐き出す毒霧を浴び続けると危険だ。早めに撃退の手順を踏み、レポーターの安全を確保しよう。

ホームの先端から信号機が確認できるだろう。これをフォーカスしてモンスターを倒すのだ。

Scene 6 グラントパーク駅

選択ムービーでの救助にはメリットが

モンスターを倒した直後、どこからか助けを呼ぶ声が聞こえ、選択ムービーが発生する。

選択ムービーでは、線路に落ちて足を怪我した謎の男を助けるか否かの選択となる。撮影を中断して男を救出すると、ムービー後、謎の男との会話イベントが発生する。撮影を中断しなかった場合は、謎の男は列車にひかれて死亡してしまう。もちろんムービー後の会話は発生しない上に、インモラルポイントが大幅に上昇する。しかも、助けなかったことをブリスコに激しく非難され、後味の悪い思いをすることになるだろう。選択は、あくまでプレイヤーの判断に任せるが、事件の謎を少しでも解明するためには、助けておいたほうがいいだろう。

正体不明のこの男を助けるべきだろうか？人として助けておきたいところだが、ムービーの結末も見てみたい気が……。

助けた場合は男の話を聞くことができる。彼は何者で、何のためにこのような場所にいたのだろうか？

Scene 7 グラントパーク駅

特殊弾頭を入手する

選択ムービー後、取材チームは培養液の代用品探しのためにコンビニに向かうことになる。駅改札へと移動する途中、レポーターが何かを発見して立ち止まる。その足もとには特殊弾頭が落ちているので、これをフォーカスして入手しよう。特殊弾頭を入手したレポーターは連絡橋を上がり、改札を目指して移動する。

なお、先程の選択ムービーで謎の男を救出していれば、中央ホームの階段を降りた地点に彼のIDカードが落ちている。ちょっと寄り道をしてこれをフォーカスし、謎の男の正体を確かめておくといいだろう。

改札での会話イベントが終了すると、ステージクリアとなり近くのコンビニへ向かう。

選択ムービー後、立ち止まるレポーターの足下には、特殊弾頭が落ちている。

コンビニ　Convenience store「24 station」

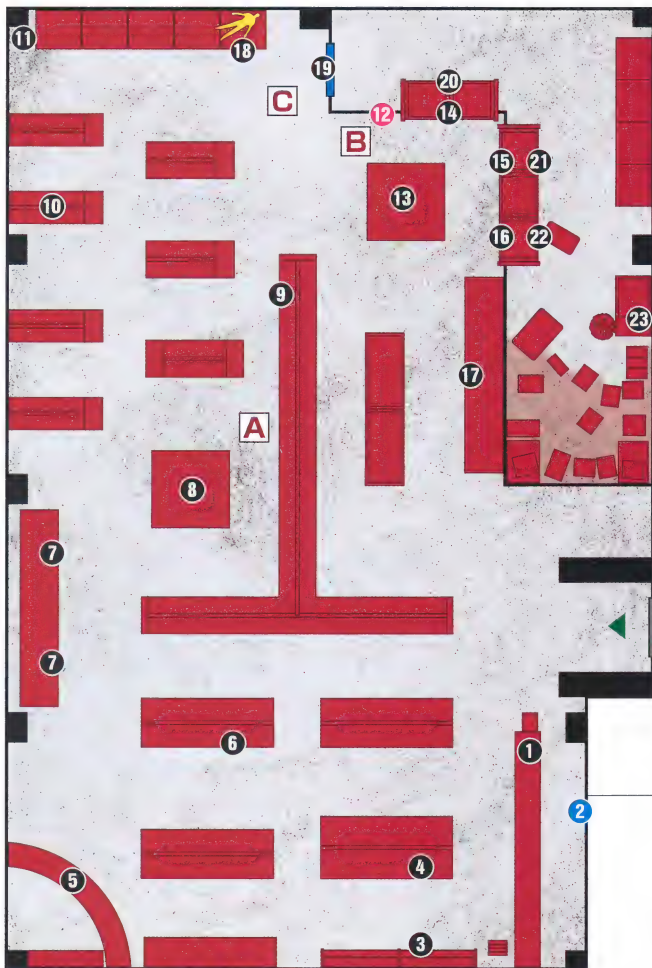
店内

□ 店内捜索

従業員室

□ 机の上の健康飲料を入手

SP モーテルへ

❶カウンターのキャッシャー
❷壁のポスター（SP＋150）
❸本棚の「インリン・カード No.11」 ※2周目以降
❹本棚
❺カウンターの上のメモ「MからDへ」
❻化粧品棚の口紅
❼化粧品棚
❽マネキン ※レポーターがポイントAにいるときにフォーカスすると血が噴き出す

❾お菓子棚
❿ジーパン
⓫床のビデオテープ
⓬壁のポスター（EP＋150）
⓭パン ※レポーターがポイントBにいるときにフォーカスするとモンスター（幼虫）出現
⓮⑳冷蔵庫
⓯㉑冷蔵庫
⓰㉒冷蔵庫
⓱果物棚
⓲試着室 ※レポーターがポイントCにいるときにフォーカスすると中に死体発見
⓳従業員室のドアノブ
㉓机の上の健康飲料

コンビニ

Scene 1 コンビニ

培養液の成分の入った商品を探す

ALART
レポーター死亡の場合
グレート・テーズ空港へ P.108

ワクチン培養液の代用品となるものを見つけることが、このステージの目的だ。店内には多くのフォーカスポイントが存在するが、レポーターが近くにいるときにフォーカスするとイベントが発生するものもある。レポーターは、店内全体を移動しながら、ところどころで立ち止まる。そのときに彼女の周囲のものをフォーカスするといいだろう。なお、山積みにされているパンからは幼虫が出現してしまうので気をつけよう。

レポーターが近くにいるときに山積みされたパンをフォーカスすると、幼虫が出現する。

SCOOP POINT
効率良くイベントを発生させてポイントを稼ごう

コンビニでサスペンスポイントを効率良く獲得するには、レポーターが立ち止まったときに、周囲のフォーカスポイントをフォーカスしてイベントを発生させることだ。発生したイベント中に会話している人物をしっかり撮影していればかなり多くのサスペンスポイントを獲得することができる。移動中のレポーターの後をしっかりとついていくのが一番効率がいい。

レポーターが更衣室の前にいるときに、更衣室をフォーカスすると死体が出現するイベントが起こる。

Scene 2 コンビニ

従業員室で健康飲料を入手

店内全体を移動していたレポーターは、最後に従業員室の前で立ち止まる。レポーターの移動はここが終点となっているので、ここで撮り漏らした店内のフォーカスポイントをチェックしにいくといいだろう。従業員室に入ると、レポーターは奥にある机に向かって移動する。机の上には目的の健康飲料があるのだが、レポーターがそこに到着するまで入手することができない。レポーターが来るのを待ってから健康飲料をフォーカスしよう。ワクチンの代用品となる健康飲料を入手した取材チームは、シカゴを脱出するためグレート・テーズ空港へと向かう。

冷蔵庫には目的のものはない。レポーターが机の前に来たら健康飲料をフォーカスしよう。

モーテル Motel

エントランス

- □ レポーターとブリスコが仮眠を取りに行く
- □ 自分が休む部屋を選択する

「102号室」を選択

- □ モンスターと戦闘

SP グレート・テーズ空港へ

「105号室」を選択

- □ 窓の外を人形が歩く

SP グレート・テーズ空港へ

「104号室」を選択

- □ 物音のする部屋に行く

「103号室」／選択ムービー

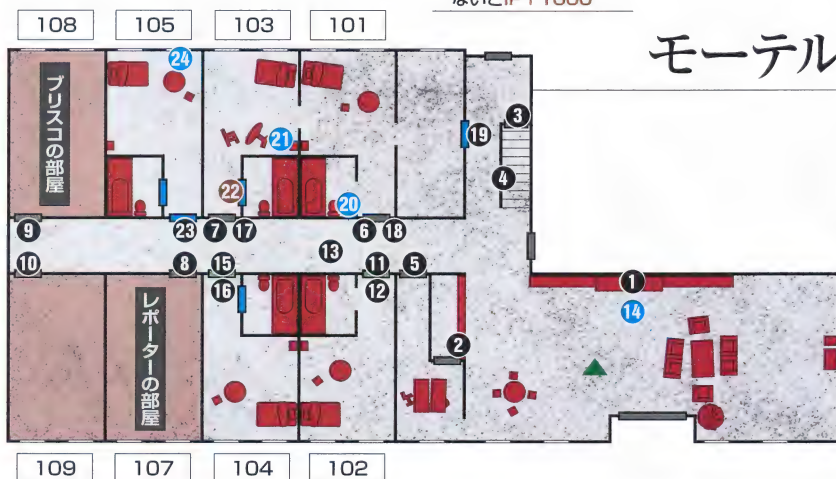
- □ 自殺する主人を止める or 止めない

SP グレート・テーズ空港へ

❶暖炉
❷カウンターのうなぎのパイ
❸2Fのドアノブ
❹壁の「インリン・カード No.19」 ※2周目以降
❺フロントのドアノブ
❻101号室のドアノブ
❼103号室のドアノブ
❽107号室のドアノブ
❾108号室のドアノブ
❿109号室のドアノブ

※102号室を選んだ場合
⓫102号室のドアノブ
⓬ドアノブ
⓭モンスター ※モンスターを体当たりで暖炉に落とせばクリアできる
⓮モンスターの焼死体(SP+1000)

※104号室を選んだ場合
⓯104号室のドアノブ
⓰ドアノブ
⓱103号室のドアノブ
⓲101号室のドアノブ
⓳管理人室のドアノブ
⓴トイレットペーパーのメモ「MからDへ」(SP+300)
㉑洗面台の鏡(SP+500)
㉒浴室のドアノブ ※選択ムービー発生。自殺するモーテル主人を止めないとIP+1000

※105号室を選んだ場合
㉓105号室のドアノブ
㉔窓の外を横切る人形(SP+500)

モーテル

Scene 1 モーテル

選択する部屋によってイベントが異なる

空港へ向かう前に、モーテルで休憩をとることになる。ステージが始まると、まず会話イベントが発生。レポーターが客室前の通路へと移動する。レポーターの側にプレイヤーが移動すると、レポーターとブリスコは休憩をとるためにそれぞれが選んだ部屋へと消えてしまい、プレイヤーは1人になる。ここで、プレイヤー自身が休憩する客室を選択することになるのだ。

客室は全部で8つ。客室の扉をよく見ると番号がふってある。マップを参考に各部屋の位置を確認してほしい。プレイヤーが休むことができる部屋は「102号室」「104号室」「105号室」の3部屋だけだ。ここで選択した部屋によって、その後に発生するイベントが異なる。

客室の扉をよく見ると、部屋番号がふってあるのがわかるだろう。

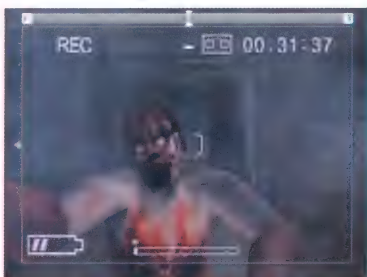
SCOOP POINT
部屋に入る前にすべてのフォーカスポイントをチェック

8つの客室のうち、入ることができるのは上で解説した3つの部屋だけだが、他の客室の扉をフォーカスすると、レポーターやブリスコの寝言を聞くことができるイベントがある。泊まる部屋を選択する前に、ぜひ他の部屋にも立ち寄ってほしい。ただし、客室をフォーカスする前に、部屋番号を確認することはくれぐれも忘れずに。

ブリスコが休憩をとっている「108号室」をフォーカスすると彼の寝言を聞くことができる。

Scene 2 モーテル

恐怖の「102号室」

「102号室」を選択して休んでいると、なにやら無気味な物音で目覚めることになる。もはやここで選べる選択肢は部屋を出ることのみ。扉を開けて廊下に出ると、目の前にモンスターが出現する。レポーターのいない状況ではなすすべがない。実はこのモンスターを撃破する方法がある。まず、素早く突撃を交わし、リビングへと誘導する。そして、体当たりで暖炉へ突き落とせばいいのだ。ただし、かなり難しいので覚悟が必要だ。

モンスター撃退後、その死体をフォーカスすると、サスペンスポイントを獲得できる。

Scene 3 モーテル

簡単にクリアするなら「105号室」

「105号室」に入ると、プレイヤーはカメラをテーブルの上に置いて睡眠する。すると窓の外にまたしてもあの人形が現れ、無気味な笑い声を残して去っていく。何もしなくても500のサスペンスポイントが獲得できるイベントだ。イベント後は何ごともなくステージクリアとなるため、簡単にクリアしたいのならこの部屋を選ぼう。

「105号室」に入ると窓の外に人形が出現する。ゲーム中の怪奇現象をすべて見たい場合はここを選択してもいいだろう。

Scene 4 モーテル

選択ムービーの発生する「104号室」

「104号室」を選択すると、就寝していたプレイヤーの部屋の扉をレポーターがノックする音で目を覚ますことになる。部屋を出てレポーターとブリスコの話しを聞くと、どうやら取材チーム以外にも何者かがモーテル内にいるらしい。

「103号室」からすすり泣くような声が聞こえてくる。レポーターが「103号室」、「101号室」と順に立ち止まるので扉をフォーカスしよう。しかし、どちらの部屋にも鍵がかかっていて入ることができない。次に、レポーターは階段の横の扉の前へと移動する。中に入ると、壁が崩壊していて「103号室」まで通り抜けられるようになっている。レポーターは奥に向かって歩いていくが、ここでは落ち着いて客室内を調べておこう。非常にわかりづらいが「101号室」のトイレットペーパーと「103号室」の鏡がサスペンスポイント取得箇所になっている。この2つをチェックしたら「103号室」の浴室に向かおう。浴室の半ドアを開けると選択ムービーが発生する。

選択ムービーではモーテルの主人の自殺を止めるか、そのまま見届けるかの選択になる。中断しなかった場合は、そのまま主人が自殺してインモラルポイントが大幅に上がってしまう。インモラルポイントを獲得したい場合は、ムービーを中断しなくてもいいだろう。自殺を止めた場合は、主人の悲痛な話を聞くことになる。

壁が崩壊し、3つの部屋が繋がっている。ここで一体何が起こったのだろうか？

ここにもMのメッセージが残されている。どうやら「M」という人物も、今回の事件の真相を追っているようだ。

モンスターに妻を殺され、絶望した主人は浴室で自ら命を絶とうとしている。

グレート・テーズ空港～灯台

8月25日。シカゴ脱出のため、我々は軍の輸送機が待つグレート・テーズ空港へと向かう。空港周辺にも濃い霧が漂っている。輸送機着陸までに到着できればいいのだが……。

同行可能レポーター	アン、カーリー、ジャスティン、ポーラ、マーク

グレート・テーズ空港～灯台 Great thesz airport～Lighthouse

警備事務所

- □ 空港のレポート開始
  ※Newレポーターと合流

管制室

- □ 無線でパイロットと話す
- □ 壁の地図を調べる

空港駐車場

- □ デボラ登場

選択ムービー

- □ デボラを助ける or 助けない

コンテナ置き場

- □ ラストモンスターと戦闘

SP 灯台へ

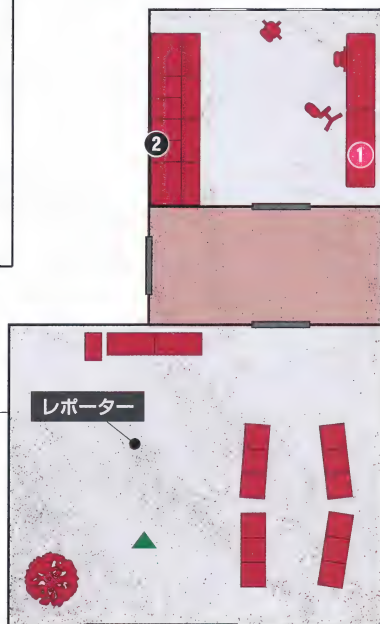
灯台

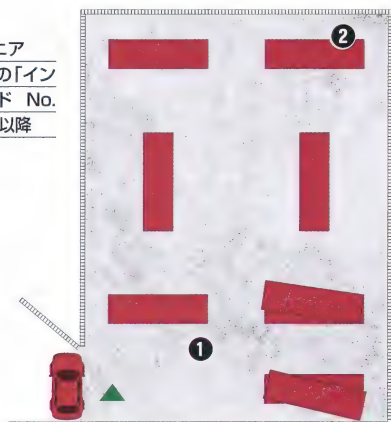
- □ レポーターと別れる
- □ 灯台の電源を入れる
- □ 最上階へ向かう

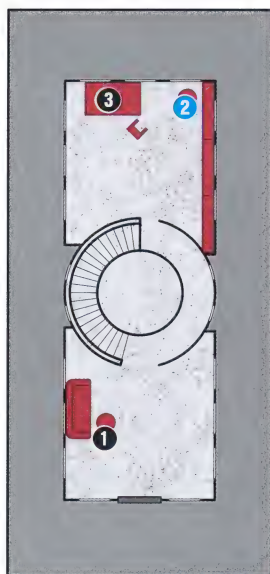
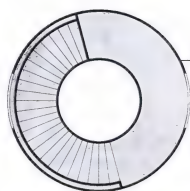
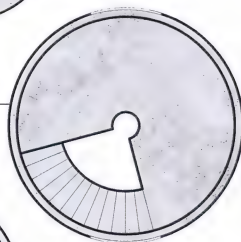
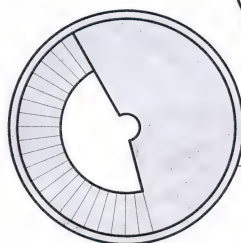
エンディング

空港

❶パソコンのいかがわしいサイト(EP＋1200)
❷壁の地図

※空港駐車場
❸デボラ ※選択ムービー発生。モンスター(パメラ)からデボラを助けないとIP＋1000

灯台コンテナ置き場

❶ジョージ・ガニア
❷コンテナ側面の「インリン・カード No.18」※2周目以降

灯台1F

灯台2F

灯台3F

灯台4F

灯台5F

❶テーブルの裏の「インリン・カード No.17」※2周目以降
❷テーブルの上のピザのメモ「MからDへ」(SP+300)
❸灯台電源のコントロールパネル

Scene 1 グレート・テーズ空港〜灯台

ラストレポートが始まる

グラントパーク駅からモーテルまでの間にレポーターが死亡していると、ここで最後のレポーターとなるマークが取材チームに合流する。

スタート直後、グレート・テーズ空港の警備事務所で最後のレポートを撮影する。ここからは会話イベントのみで進行していくため、フォーカスポイントがほとんど存在しない。サスペンスポイントを獲得するために、レポーターの会話はしっかりと撮影しておきたい。

空港の警備事務所でのラストレポート。軍の輸送機が取材チームを待っているはずだ。

Scene 2 グレート・テーズ空港〜灯台

誘導灯をつけるためには？

場面は管制室に移り、レポーターが輸送機と必死に交信を行う。やがて輸送機が着陸するための誘導灯の代わりになるものを探すことになる。このとき、移動はできないので、視点のみを動かし、周囲をよく見回してみよう。

管制室の機器の左側の壁を見ると空港周辺の地図がかけられている。それをズームすると、空港の近くにある灯台が誘導灯の代わりになることがわかるのだ。

地図以外にもフォーカスポイントがある。先に机の上のパソコンもズームしておこう。

Scene 3 グレート・テーズ空港〜灯台

デボラを襲うパメラの影

灯台へ向かうため、駐車場で車に乗り込もうとしていた取材チーム。すると、霧の中から局長であるデボラが登場し、選択ムービーが発生する。

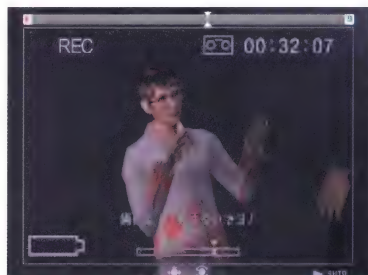
デボラの背後にモンスターパメラが迫っている。ムービーを中断すると局長を救出することができる。中断せずに結末を見届けると、デボラがモンスターパメラに連れ去られてしまう。

どちらを選択しても、その後のストーリーに影響することはない。インモラルポイントを獲得したい場合は中断せずに見届けてもいいだろう。

デボラはパメラに連れ去られてしまう。一体何のために連れ去ったのだろう？

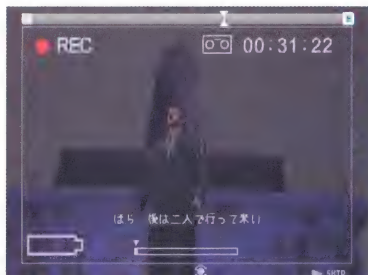
Scene 4 グレート・テーズ空港〜灯台

ジョージ・ガニアとの対決

選択ムービー後、灯台へ向かった取材チームが車を降りると、そこへ謎の男が出現する。
男との会話中、彼にターゲットカーソルを合わせると、銃撃対象であることを示す赤い点が表示される。しかし、この時点ではまだ銃を撃つことはできない。男が辺りを走り回ってからレポーターに急接近してくると、戦闘開始となる。
男を倒すには銃を3発打ち込むだけでいい。レポーターに腕を振り回して攻撃してくるが、レポーターはまったく攻撃を受けないので無視していいだろう。男は撃たれるたびに辺りを走り回るので、戻ってきてから再び銃を撃ち込もう。

ドクター・オコーナーの助手、ジョージ・ガニア。彼もまた今回の事件の犠牲者なのだろう。

Scene 5 グレート・テーズ空港〜灯台

レポーターと別れ、灯台に上る

コンテナ置き場でガニアを倒すと、周辺の霧が晴れていく。すべての元凶はジョージ・ガニアだったのだろうか？　上空に輸送機の姿は見当たらないが、取材チームは灯台に移動する。
灯台入り口に到着すると、ここでレポーターが灯台に入ることを拒否して取材チームと別れることになる。同行しているレポーターによってここでの会話の内容は違うものの、どのレポーターでも必ず別れることとなる。
以後、灯台内ではプレイヤーとブリスコだけで行動することになる。

レポーターが誰であっても、最終的にここで別れることになるのは変わらない。

SCOOP POINT
ラストメッセージをチェックしよう

灯台の電源を入れる前に、机の上にあるピザをフォーカスしておこう、すると箱の裏から最後の「MからDへのメッセージ」を発見できるのだ。これを読むと大幅にサスペンスポイントが上昇するので、ぜひ押さえておきたい。取材チームのいく先々で目にした「MからDへのメッセージ」。そういえばマークの恋人はニーナという名前だと語っていたが……。

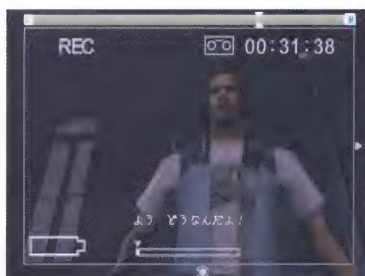
机の上には、食べかけのピザが置いてある。フォーカスすると、最後の「MからDへのメッセージ」を読むことができる。

Scene 6 グレート・テーズ空港～灯台

すべての謎は解き明かされるのか？

灯台ではプレイヤーとブリスコの2人で行動する。この段階でカメラのバッテリーがほとんどなくなっているが、会話を撮影すればサスペンスポイントは上昇するので気にする必要はない。

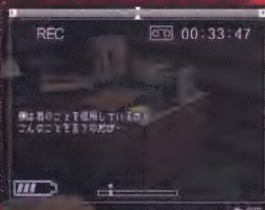
ブリスコはプレイヤーに話しかけながら最上階へと上っていく。途中で灯台の電源がある部屋に立ち寄るので、電源を入れる前に灯台内のフォーカスポイントをチェックしておくといいだろう。電源をフォーカスして灯台に光を灯したら、ブリスコの話を聞きながら灯台の最上階を目指す。

最上階で2人を待っているものは何か？　それはプレイヤー自身の目で確かめてほしい。

謎はまだまだ残されている。これで本当に事件は終わったのだろうか……？

複雑に絡み合った謎を解け！ ★COLUMN

エンディングを迎えたプレイヤーの中には、未だ多くの謎や疑問が残っていることと思う。本作は、1回のプレイですべてのイベント、スクープポイントを押さえることはなかなか難しい。プレイスタイルによっては何人ものレポーターを死亡させてしまい、断片的なシナリオ情報のままエンディングとなってしまった人も多いだろう。逆にあえてレポーターを交代させることによって、登場人物たちの相関関係などが見えてくることもあるのだ。

物語の謎を紐解くカギは、ゲーム全編に渡ってちりばめられている。また、最後のブリスコのセリフにもあったように、この事件は単なるウィルスの蔓延によるものだけではない。複雑に絡み合ったさまざまな人物、組織の思惑や策略が、この事件の真相を霧の中へと誘い込んでいるのだ。

登場キャラクターの中には、その素性や行動動機などに謎の部分が多い人物もいる。「M」と「D」とはいったい誰なのか？　ポーラやマークの真の目的は？　最後に流されるカメラマンの独白はいったい何なのか？　いくつかの謎は謎のまま残されている。それを解き明かすのは、プレイヤーそれぞれの想像力と推察力に任されている。次ページからは、謎を解明するためのヤリコミプレイに便利な情報とアドバイスをまとめておいた。必ず役に立つはずなので活用してほしい。

さまざまな場所に残された「MからDへのメッセージ」。まるでプレイヤーに向けてヒントを残しているかのようにも見えるが……。

ゲーム中に拾うことができる「ビデオテープ」は全部で4本ある。その衝撃的な映像の意味するものは？

『michigan』タイムテーブル

『michigan』の世界では、プレイヤーの知らないところでも時間は流れている。一連の事件の流れを追うために、おもな出来事をタイムテーブル形式でまとめた。

日付	時刻	出来事
5月	—	新種のインフルエンザと見られるウィルスが猛威をふるう
7月	—	ミシガン州において謎の失踪事件が相次ぐ
7月下旬?	—	ミシガン湖沿岸にて、軍が大規模な軍事演習を行う
8月17日	13:26	ミシガン湖に、謎の飛行機が墜落
8月18日	—	霧発生のわずかな予兆が観測される
8月20日	04:17	ミシガン湖南西部に異常な濃霧発生、避難勧告発令
	15:15	シカゴ市街地にて取材開始
	15:25	撮影現場にモンスター出現、ZaKa TVレポーター・パメラ死亡
8月22日	18:07	ポーラ、謎の女性を殺害
	19:45	ポーラ、ZaKa TVクルーとみられる男性を尋問の末殺害
8月23日	07:45	インターナショナルホテルに生存者ありとの情報が入る
	10:23	インターナショナルホテル到着
	12:14	インターナショナルホテルロビーにモンスター出現
	14:26	センタービル付近にて、報道スタッフB班の中継車を発見
	14:30	街頭で再会したパメラ、カメラの前でモンスター化
		オフィスビルにてパメラを撃退したのち、センタービルへ向かう
	16:28	センタービル脱出
	16:45	立ち寄ったZaKa TV支局を出発、ブロディー養護院へと向かう
	18:09	ポーラ、何者かに銃を乱射
	18:10	ブロディー養護院にて、拘束されたジャスティンを発見
		ジャスティン救出
	18:38	ブロディー養護院出発、ロビンソン教会へと向かう
	18:54	ロビンソン教会内で、モンスター化したロブを発見
	19:12	モンスターロブを撃破
	19:28	車両事故発生、以後徒歩にて山中のロッジへ到着
	20:23	ロッジ内にて入浴
	20:43	ニーナとともに、車を取りに駐車場へ

日付	時刻	出来事
	21：15	ロッジ床下よりモンスター出現、これを撃退
	21：36	モンスター再撃、ニーナ死亡
8月24日	06：45	ZaKa TV本局に到着、局長と面会
	08：12	フォン・エリック州立図書館へ出発
	08：30	フォン・エリック州立図書館到着
	08：40	館内撮影開始
	10：08	ドクター・オコーナーの情報を入手、クラブ『ゴッチ』へ向かう
	10：21	クラブ『ゴッチ』到着、撮影開始
	10：23	店内の照明が使用不能のため、撮影を中断
	10：27	ジャンク屋『シェイクダウン』へ向かい出発
	10：43	ジャンク屋『シェイクダウン』到着、暗視ユニットを入手
	11：25	クラブ『ゴッチ』再び到着
		ドクター・オコーナー、インタビュー中にモンスター化
	12：10	フォレストビル到着
		アドニス、モンスター化
	12：37	路上にてZaKa TV中継車を発見
	12：53	グラントパーク駅到着
	14：16	コンビニへ向け出発
	19：16	移動途中のモーテルにて休憩
8月25日	05：12	グレート・テーズ空港到着
	05：49	ジョージ・ガニア、モンスター化
	06：32	ブリスコ、モンスター化の末に自殺
9月2日	10：46	カメラマン、カメラへ向かって事件の経緯を独白
	10：52	謎の男、カメラへその姿を見せる

●『michigan』タイムテーブル●

　クリアしたものの物語の全容が分らない、という声を良く聞く。確かに物語全体の流れは決して難解ではない『michigan』だが、細部、特に人間関係については複雑だ。
　ここで、これは『michigan』スタッフの公式な見解ではないが、ひとつの可能性を提示してみたい。
「一旦置かれたTVカメラを再び持ち上げるのは、置いた人物と同一であるとは限らない」
　ロッジでシャワーを浴びるために置く。モーテルで休憩するために置く。そういえば、こんな場面もあった。ミラー邸地下でバランスを崩し階段を落ちるカメラマン、そして横たわる死体。
　"入れ替わっていた"としたら………？
　カメラマンの顔がエンディングでしか見られないというのも、物語全体に大きく関わるギミックなのかもしれない。
　あくまでもこれはひとつの解釈。プレイした人それぞれの中で、自分なりのプロットを構築してみてほしい。
　我々としても、それを願っている。

written by 通りすがりの『michigan』関係者

プレイスタイル別攻略アドバイス

プレイヤーはあらゆるタイプの人間として振る舞うことができる。ここでは、プレイヤーが貫きたいスタイルを手助けするためのアドバイスをまとめておく。

スクープポイントを多く稼ぐには？

このゲームのいわば醍醐味となるスクープポイントは、プレイヤーのプレイスタイル次第でかなりの高ポイントを稼ぐこともできれば、逆にほとんど意識せずに進めていくこともできる。しかし、やはり報道カメラマンとしては一流を目指したいもの。ここでは、「各スクープポイントをなるべく多く稼ぐこと」を第一に考えたプレイスタイルについてのアドバイスをしていこう。

サスペンスポイント、エロティックポイント、そしてインモラルポイントは、そのいずれかを突出して獲得するためには狙いを絞る必要がある。そのため、ここでの解説も各スクープポイント別に行っていきたい。

スクープポイントの取得箇所には、かなり見つけにくいものもある。シナリオを淡々と進めていると、その大半を見逃してしまうだろう。

サスペンスポイントを狙う

いわゆる「報道カメラマン」としての自然な行動をとっていれば、一番多く獲得できるのがこのサスペンスポイントだろう。基本的な獲得行動として挙げられるのは、まずステージに点在するフォーカスポイントを一つでも多くフォーカスすること。シナリオも後半に進むほど、フォーカスポイントによって高ポイントを得る機会が多い。さらに、フォーカスポイントでの取得においてもっとも大きな影響力を持つのがボーナススクープポイントだ。条件を満たすことにより、破格の高ポイントを得ることができるため、必ず完遂するようにしておきたいことの1つ。

また、基本中の基本となることだが、イベント発生時は決してスキップせずに、話している人物を撮影することも大切な要素だ。この上昇値は1秒間につき30ポイント。地道な行動が、結局は高ポイント獲得につながるというわけだ。

会話イベント時のサスペンスポイント取得は、地味ながらもかなりの効果を発揮する。

■サスペンスポイントメインのプレイスタイル

- ●とにかくフォーカスポイントを見逃さない
- ●会話イベントはスキップせず、話している人物を撮影する
- ●すべてのシナリオを見るため、レポーターを可能なかぎり生存させる
- ●一見意味のないフォーカスポイントでも、それによって会話イベントが発生することがある
- ●ボーナススクープポイントは必ず獲得する

エロティックポイントを狙う

エロティックポイントは、サスペンスポイントと比べ、フォーカスポイントによる獲得の機会が少ない。そのため、基本行動としては「レポーターのローアングル撮影」がメインとなる。これを行うと、通常時は10秒に1ポイント、会話イベント時は3秒に1ポイント上昇する。しかし、レポーターに突発的な動きがあった場合など、ローアングルから起き上がるのはかなりのタイムロスとなる。したがって、レポーターをローアングルから撮影するときは、展開がある程度安定する瞬間を狙わねばならない。会話イベント発生時は獲得ポイントも高く、とくに好機といえるだろう。

後はやはりステージ内のフォーカスポイントをくまなくチェックすることと、レポーターがセクシーな動きを見せたときなどにはすかさず撮影しておくこと。脚立に上ったときや低い位置のアイテムを拾うときなどは大チャンスだ。

レポーターの待機中などにはテープ残量の許す限りエロティックポイントを獲得しておきたいもの。

■エロティックポイントメインのプレイスタイル

- ●エロティックなフォーカスポイントを見逃さない
- ●会話イベントはスキップせず、レポーターをローアングルから撮影することに集中する
- ●なるべく多くのシナリオを見るため、レポーターを可能なかぎり生存させる
- ●レポーターが脚立に上ったときなど、突発的な場面は必ず撮影する
- ●白色のレポートマーカーにレポーターが待機しているときなど、シナリオが安定している間はローアングル撮影の狙い目

インモラルポイントを狙う

インモラルポイントは、ほかの2つのスクープポイントと違って、会話イベントなどで地道に獲得することはできない。また、選択ムービーやレポーターの死亡などで局所的に獲得していったとしても、エンディングへの影響を及ぼす75000という値はなかなか稼ぐことはできないだろう。

一つの手段として挙げられるのは「体当たり」だ。ただし、体当たりは、当てるものがなにもない場所で繰り出しても、インモラルポイントを獲得することはできない。一番効率よくポイントを稼げるのはブリスコとレポーターに対して行うことだ。これを繰り返し、各ステージをゲージ最大まで上げてクリアするように心がけると、75000という値は難なく満たすことができる。

また、レポーターを死亡させてポイントを稼ぐ場合でも、シナリオの区切りのなるべく後半のステージで行うようにしよう。可能な限りのステージ数をこなしてポイントを稼ぎつつ、レポーターの交代でダメ押しするのだ。

体当たりは地味ながら着実にポイントを稼げる行動。クルーたちには悪いが、犠牲になってもらおう。

■インモラルポイントメインのプレイスタイル

- ●とにかく地道に体当たりを繰り出す
- ●一部の死体など、インモラルポイントが加算されるフォーカスポイントを見逃さない
- ●ボーナススクープポイントは必ず獲得する
- ●選択ムービーでは対象を救助しないで見殺しに
- ●レポーターを死亡させる場合は、シナリオの区切りのなるべく後半で行う

コスチュームをコンプリートする

クリア時に入手できるレポーターのコスチュームは、エンディングまで行動を共にしたレポーターのものだけだ。これをすべて集めるとなると、狙ったレポーターを的確に登場させるためのテクニックが必要になってくるだろう。

各レポーターの登場箇所はあらかじめ決まっている。➡P.017 しかし、もっとお手軽にお気に入りのコスチュームパターンを手に入れてもらえるように、ここでは各レポーターでエンディングを迎えるための手順を紹介しておこう。シナリオの区切りの中であればレポーターを死亡させる箇所は自由だが、交代ポイントを過ぎてしまうと手遅れになるので下の表で確認してほしい。

各レポーターにはそれぞれ個性的なコスチュームが用意されている。そのすべてを手にいれることができるだろうか？

■各レポーターのエンディング手順

アン	インターナショナルホテルでの登場後、灯台まで行動を共にする
カーリー	センタービルクリアまでにアンを死亡させる ➡ ZaKa TV支局での登場後、フォレストビルでのアドニスとの戦闘を回避したうえで、灯台まで行動を共にする
ジャスティン	センタービルクリアまでにアンを死亡させる ➡ ブロディー養護院でジャスティンを救助したうえで、ロビンソン教会クリアまでにカーリーを死亡させる ➡ ZaKa TV本局での登場後、灯台まで行動を共にする
ポーラ	センタービルクリアまでにアンを死亡させる ➡ フォレストビルクリアまでにカーリー、ジャスティンを死亡させる ➡ グラントパーク駅での登場後、灯台まで行動を共にする
マーク	センタービルクリアまでにアンを死亡させる ➡ フォレストビルクリアまでにカーリー、ジャスティンを死亡させる ➡ コンビニクリアまでにポーラを死亡させる ➡ グレート・テーズ空港での登場後、灯台まで行動を共にする

SPECIAL STAGE攻略法

クリア後に追加される要素の「SPECIAL STAGE」での目的は、ステージ内に隠されている「YIN」「LING」「OF」「JOY」「TOY」の文字を見つけだすこと。インリンは2F踊り場のゴールに向かって移動していく。その間にすべての文字を見つけ出さねばならない。すべての文字の出現箇所については右にまとめたとおり。インターナショナルホテルが舞台となるので、マップに関してはインターナショナルホテルの攻略ページ ➡P.040 を参照してほしい。客室、廊下の曲り角、エレベーターを降りた直後、バーの計4箇所でモンスターが出現するので注意。エントランスホールと2F踊り場の文字は、最後のバーの敵を倒したあとにゆっくり探しにいけばOKだ。

インリンは不思議な銃を持っているので、モンスターも難なく撃退できるぞ。

■文字の出現場所

YIN	エントランスホールのPCルーム奥にある机の横
LING	2F踊り場の空中
OF	客室内南東にある浴室のバスタブの中
JOY	エントランスホール受付カウンターの裏
TOY	廊下西側の突き当たり

『michigan』の謎を解くキーワード

謎が謎を呼ぶ『michigan』のストーリー。ここではゲーム本編中に登場した、いくつかのキーワードの考察を行ってみたい。ただし、真実は霧の中にある……

エロテロリスト
Ero terrorist

最近、シカゴ市内を騒がせているテロリスト。その目的とターゲットは不明だが、何か探し物があるらしく、現在もシカゴ市内に潜伏中。

ガニア・ウィルス
Gagne virus

生物を凶暴なモンスターに変化させるウィルス。これに感染した生物は、発症すると体型が著しく変化し、モンスターへと生まれ変わる。ZaKaグループは、これを生物兵器として開発したのだが、モンスターのあまりに強い攻撃性ゆえにコントロールできなかった。さらに感覚器官の退化により大きな音に過剰に反応してしまうという欠点を持っていたため、兵器としては不完全な失敗作に終わった。

抗ガニア細胞（抗G細胞）
Anti gagne cell

ガニア・ウィルスに対するワクチンの元となる細胞。ガニア・ウィルスに対して強い免疫力を持っており、これを人体に投与することでウィルスへの感染予防措置となる。また、すでに感染した固体に対しては安楽死をもたらす特効薬となる。

ZaKaグループ
ZaKa group

親会社と、その傘下に約1300もの子会社を擁する巨大企業。DNA解析の特許を持っていたZaKaグループは、その技術を流用し、生物兵器開発などの分野で軍と密接な関係を築き、企業としての力を伸ばしてきた。その事業はDNA解析などの科学技術だけでなく、テレビ局などのマス・メディアにも及ぶ。

ZaKa TV
ZaKa television

シカゴに本局を持つTV局。ZaKaグループの膨大な資金力とそのスクープ性の高い番組内容で、非常に人気の高いTV局。さまざまなタイプの美人レポーターが揃っていることでも有名だが、彼女たちは局長であるデボラ・フレアの好みで採用されているとの噂もある。また、ZaKaグループと軍および政府との癒着関係の、橋渡し的な役割を担っているとの噂も絶えない。

ZaKa バイオラボ
ZaKa biological laboratory

ZaKaグループ内に設置されたDNAの研究機関。DNA解析についての特許を保持しているZaKaグループは、軍、及び政府とバイオ兵器の共同開発を行っていた。また、同研究所の所長としてドクター・オコーナーがその任に就き、新型バイオ兵器、ガニア・ウィルスの開発をおこなっていたが、事件発生の1週間前に解任されている。その理由については不明。

ザッカ君
Mr. ZaKa

ZaKa TVのマスコットキャラクター。バッタのカメラマンをイメージしている。しかし、ザッカ君本人はレポーターになりたかったらしい。しかも恋人がいるという噂もある。

サンダース元帥
General Thunders

アメリカ空軍の元帥。ZaKa TV局長のデボラ・フレアとは不倫関係にあったと噂されている。デボラの要請を受け、ZaKa TVクルーの脱出用の輸送機をグレート・テーズ空港に派遣した。

CIA工作員
Agent of CIA

グラントパーク駅で遭遇した黒スーツ姿の男。彼を救出後,ホームに落ちているCIAの身分証から、CIA局員であることが判明する。駅で何者かと待ち合わせをしていたらしいが、その相手と目的は不明。

ジョージ・ガニア
George Gagne

グレート・テーズ空港敷地内のコンテナ置き場にてクルーと対決した人物。ドクター・オコーナーの助手であったが、ウィルスの実験体にされた。ガニア・ウィルスが彼の名を冠したものであることから、恐らく、彼の体内で突然変異を起こしたウィルスが、人間をモンスター化させるガニア・ウィルスへと変化したと推測される。取材チームに襲いかかるが、ワクチンを装填した特殊弾を撃ち込まれ、体内のガニア細胞が拒絶反応をおこし最後は破裂した。

特殊弾頭
Special bullet

弾頭に薬品を詰めることのできる弾頭。凶暴なモンスターに対し、ワクチンを銃で遠隔から投与するために用いられる。取材チームは、グラントパーク駅のホームでこれを拾った。モンスター移送中のZaka バイオラボ研究員が、緊急時用に所有していたものと思われる。

ドクター・オコーナー
Dr.O'conner

取材チームがクラブ『ゴッチ』で接触した人物。ガニア・ウィルスを発明した張本人である。以前はZaKa バイオラボ研究所長であったが解任された。生物兵器としては制御不能な失敗作に終わった研究の責任をとらされたとも考えられるが、解任後も別組織と秘密裏に連絡をとりあっていたと思われるふしがある。クラブ『ゴッチ』でのインタビュー後、取材チームの目前でモンスターと化し、死亡した。

謎の濃霧
Mysterious thick fog

事件の発端となったシカゴ全域を包む濃霧。8月17日に起こった所属不明の小型機墜落事故が、濃霧の発生原因として大きく関わっている可能性が高い。小型機に積まれていたガニア・ウィルスが、墜落により霧状になって周囲に拡散し、空気感染を引き起こしたのであろうか。

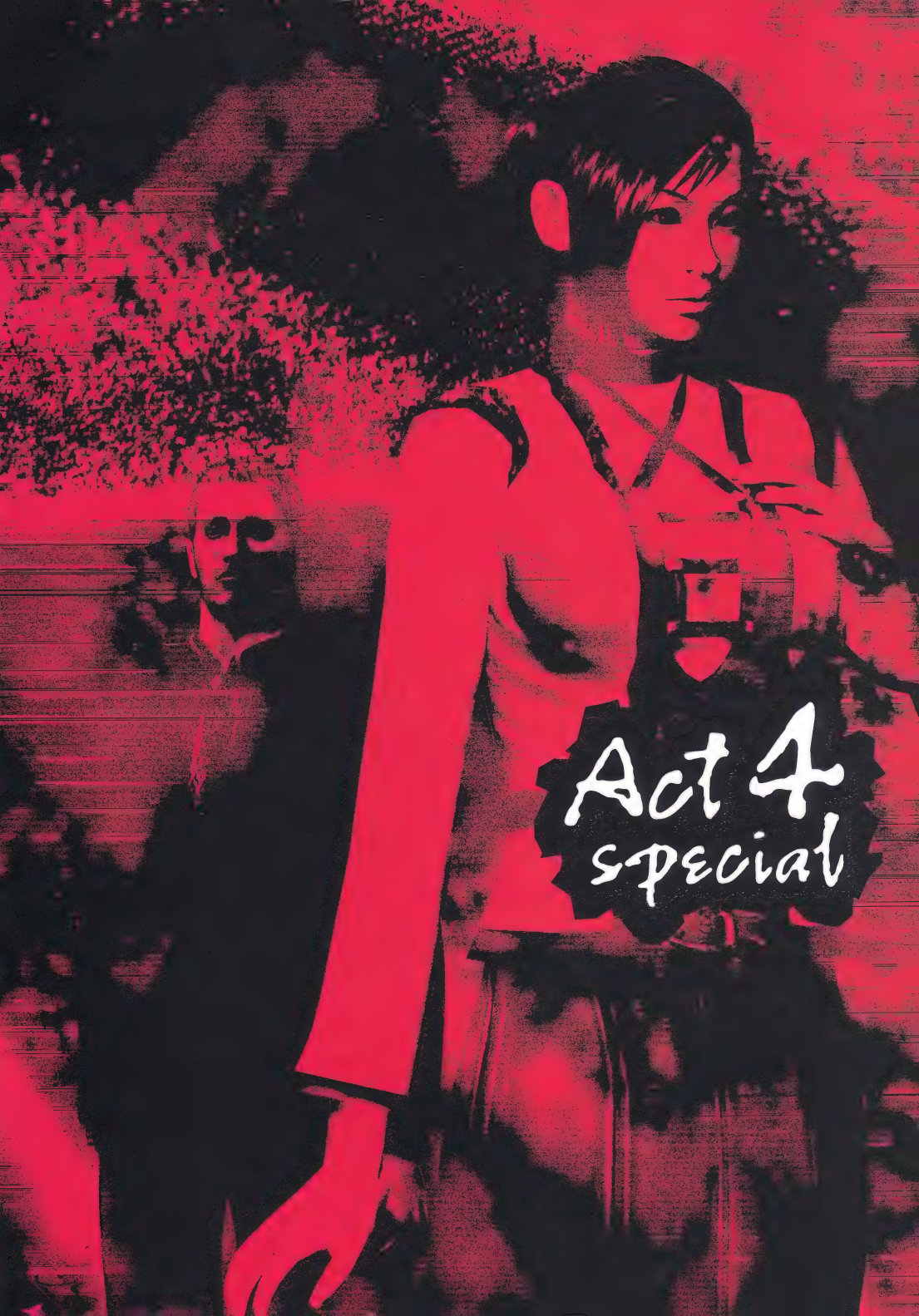
培養液
Culture solution

抗ガニア細胞の培養に必要な培養液。その成分は塩化カリウム、塩化ナトリウム、塩化マグネシウムとなっており、それらの成分を含んでいれば、どの液体でも代用が可能。取材チームはコンビニで入手した健康飲料をこの代用品とした。

バッタ男
Hopper man

大量のサスペンスポイントをものにした優秀なカメラマンの前にのみ、その姿を現すという。
http://www.grasshopper.co.jp/

◆登場人物名について◆

鋭いプレイヤーならすぐに気がついたと思うが、本作に登場するキャラクターたちの名前は、すべて往年の名プロレスラーの名前をもじったものだ。スパイク&グラスホッパーのゲームのファンならニヤリとさせられる憎い演出だ。ちなみに設定では、ゲーム中で名前が表示されなかったチョイ役キャラクターにも、実はしっかりと名前がつけられている。ここでその何人かを紹介しておこう。●市街地でモンスターに襲われる少女「パティ・デビアス」●モーテルの主人「セバスチャン・ボック」●空軍輸送機パイロット「ジェンバ・スローター」●ビデオテープでポーラに撃たれる女性「キャリー・グラハム」●ビデオテープでポーラに撃たれる男性「ディエゴ・モラレス」

Act 4
special

『MICHIGAN』撮影記録

よう! ここからは俺、ジャン・フィリップ・ブリスコが、事件の謎に迫るための超極秘撮影記録を披露するぜ! この中には、いまだその目で見たことがないものもあるはずだ。ここでその情報をよ〜く確かめて、ぜひとも自分の手でスクープをモノにしてくれよ!

怪奇現象遭遇映像

取材先では、ときどき不気味なものが俺たちの前に現れる。俺なんかはすぐに気のせいかと思っちまうんだが、一流のカメラマンにとっては、そんな「怪奇現象」だってスクープのうちってやつみたいだな。ここでは、取材先で撮影できるすべての怪奇現象を集めてみたぜ!

人影

ステージ開始直後にテーブルの裏のメッセージをフォーカスしておくと、浴室に出現。

インターナショナルホテル／客室 P.041

未確認飛行物体

アンがドアの前に立ったときに、窓の外をフォーカスすると撮影可能。

インターナショナルホテル／客室 P.041

人形

廊下のガレキの先に置いてある人形。角を曲がったあとで再度確認すると消えている。

インターナショナルホテル／廊下 P.041

人形

受付カウンター上に出現。エレベーターから降りて10秒以内にのみ撮影可能。

インターナショナルホテル／エントランスH P.042

人形

アンを2F踊り場に誘導した場合にのみ、廊下南側突き当たりに出現。近づくと消える。

インターナショナルホテル／エントランスH P.042

人形

売店で水を入手したあとに、廊下北側突き当たりに出現。近づくと消えてしまう。

インターナショナルホテル／エントランス P.042

人影

ステージ開始直後、レポーターが人影を発見しそこへ走り寄る間に出現。

センタービル／1F P.050

人影

レポーターが死体を見て驚き、その場から逃げ出した直後に出現する。

センタービル／1F P.050

人影

1Fで2体の幽霊を撮影した場合にのみ、エレベーターを降りた直後に出現する。

センタービル／展望台 P.051

逆さ人影

支局長室にある棚の付近にレポーターが通りかかると、部屋の隅の天井から出現。

ZaKa TV支局 P.056

宙に浮かぶ枕

フワフワと浮かぶ枕。プレイヤーがフォーカスするとその場に落ちる。

ブロディー養護院／2F P.060

子供の人影

部屋の隅にたたずむ白い人影。プレイヤーがフォーカスすると消えてしまう。

ブロディー養護院／2F隠し部屋 P.060

宙に浮かぶ鍋
フォーカスすると音もなく浮かび上がり、やがてその場に落ちる不思議な鍋。
ミラー邸／1F台所 P.065

宙に浮かぶ本
2Fの一番奥にある本棚の前で浮かんでいる。人気のない図書館ではより一層不気味だ。
フォン・エリック州立図書館／2F P.082

棚を歩く妖精
レポーターがカウンター横に到達すると、店の隅の棚に出現。商品の間を歩いている。
ジャンク屋『シェイクダウン』店内 P.086

人影
倉庫入り口近くの段ボールの影に潜んでいる。不気味この上ない体験だ。
ジャンク屋『シェイクダウン』倉庫 P.086

子供の人影
突如現れる謎の子供。フォーカスすると不気味な笑い声と共に姿を消してしまう。
フォレストビル／1F P.094

人影
廊下の角から姿をのぞかせる黒い人影。フォーカスすることはできない。
フォレストビル／廊下 P.094

人形
部屋を出る際、ドアを半ドア状態でキャンセルし戻ると出現。首が回る恐怖の人形。
フォレストビル／オフィス P.094

外を歩く人形
モーテル「105号室」で休憩すると、窓の外を歩いていく人形を目撃できる。
モーテル P.104

姿が映らない鏡
モーテル「103号室」の浴室にある鏡。どういうわけか、自分の姿が映らない……。
モーテル P.104

MからDへのメッセージメモ

俺たちが行く先々で目にする謎めいたメモ。どうやら、事件の影には「D」と「M」という人物が存在するようだな。こいつはどうも、事件の真相を解くもっとも重要なカギになる気がするぜ。下に、すべてのメモの出現場所と内容をまとめておいた。よく読んでみると、なにやら怪しげなやりとりが浮かび上がってはこないか？

出現場所	ページ	メモの内容
インターナショナルホテル／エントランスH	P.042	Dへ／いろいろ調べてみたんだがまだあまりよくわからない／ただ「ガニア」という言葉が重要なキーワードらしい／引き続き調べてみる／Mより
オフィスビル／オフィス	P.047	Dへ／気をつけて行動した方が良さそうだ／どうやら誰かが俺達のことを監視しているらしい／俺もしばらく派手な行動は控えることにする／Mより
ミラー邸／1F	P.065	Dへ／そっちの様子はどうだ？こちらもあまり進展は無い／ただやはりこの霧は偶然発生したものではないようだ／引き続き調べて見ることにする／Mより
ロッジ／1F	P.074	Dへ／俺達の仲間が捕らわれていた件だが／どうやら俺達の中に裏切り者がいるらしい／僕は君のことを信用しているからこんなことを言うのだが…／君も注意してみてくれ／Mより
ZaKa TV本局／秘書室	P.078	Dへ／軍の動きが気になる／どこかに何かを運ぼうとしていたようだ／これから調べに行ってくる／Mより
フォン・エリック州立図書館／2F	P.082	Dへ／あんなことが起こるとは…／俺の方も少し事態を甘く見ていたようだ／俺はとてもやりきれないよ…／しかし君の励ましのおかげで何とか平静を保っていられる／ありがとう／Mより
コンビニ／店内	P.102	Dへ／駅に行ってみたが何も発見できなかった／しかし何者かがここで何かをしていたようだ／まだ新しいタバコの吸殻が落ちていた／俺達の命をねらっているヤツだろうか／とりあえずここを離れることにする／Mより
モーテル／101号室	P.104	Dへ／「ガニア」という言葉だが／これはコードネームかと思っていたがそうじゃなかった／人だ／「ガニア」とは人の名前だったんだ／この「ガニア」という人物に会うこと出来れば全てが解決するように思える／君も「ガニア」と言う人物に注意してくれ／Mより
灯台／2F	P.108	Dへ／なんと言うことだ！君を信用していたのに！／全ては君の仕業だったというのかい？／もう誰も信用できなくなってしまった／すまない…ここで君とはお別れだ／Mより

コスチュームパターン

ここからは、我らがZaKa TVが誇るレポーターたちの、華麗なコスチュームパターンを披露するぜ！　おまけに、俺様の秘密のコスチュームも一挙公開だ！　そして、なんと噂のエロテロリスト、インリンちゃんの超刺激的な水着姿の撮影にも成功！　これはなんとしてもその目で直接拝んでほしいもんだな！

コスチュームを替えれば、通常プレイとはまた違った新鮮な映像を楽しむことができるぞ。

アン

レースクイーン調のミズギは、ZaKa TVのロゴがバックプリントされている。清楚なコスチュームも魅力的。

コスチューム

ミズギ

カーリー

控えめなカーリーらしい、ワンピースのミズギ。一方、黒いコスチュームはちょっとセクシーなスタイルだ。

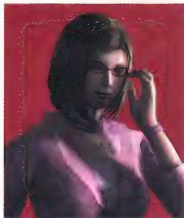
コスチューム

ミズギ

ジャスティン

勝ち気なジャスティンによく似合う、悩殺ビキニスタイル。コスチュームはテンガロンハットが特徴的。

コスチューム

ミズギ

お色気たっぷりのコスチューム着用時は、よく見ると眼鏡を外している。ミズギは裸足で着こなす個性派だ。

コスチューム

ミズギ

男の色気全開のミズギ姿。きわどいハイレグがまぶしい。ネクタイがさらにセクシーさを醸し出している。

ミズギ

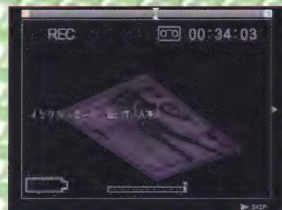
かつての少年の心を呼び覚ます、HOPPER MANコスチューム。音声マイクがさながら虫取り網のようだ。

HOPPER MAN

コルセットをイメージさせるようなミズギをパーフェクトに着こなしている。赤と黒の配色が印象的。

ミズギ

インリンアルバム

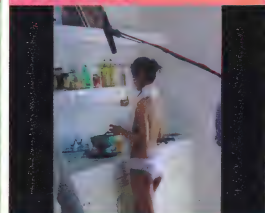
一度本編をクリアすることでステージに出現する「インリン・カード」。こいつを見つけだすことができれば、巷を騒がすインリンちゃんの魅力を実写映像でたっぷり楽しむことができるってわけだ。ここでは特別に、すべてのカードの内容と出現場所を完全公開！　一流カメラマンなら、当然コンプリートを狙ってくれよ！

ステージで入手した「インリン・カード」は、「インリンアルバム」で閲覧できる。インリンのすべてを手に入れろ！

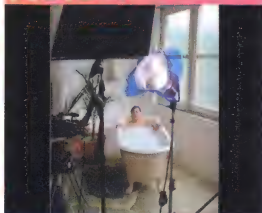
No.01

カード出現場所
インターナショナルホテル／客室 P.041

No.02

カード出現場所
フォン・エリック州立図書館／2F P.082

No.03

カード出現場所
ロッジ／2F P.074

No.04

カード出現場所
ミラー邸／地下室 P.065

No.05

カード出現場所
ブロディー養護院／2F P.060

No.06

カード出現場所
ZaKa TV本局／廊下 P.078

No.07

カード出現場所
ロビンソン教会／礼拝堂 P.071

No.08

カード出現場所
フォレストビル／オフィス P.094

No.09

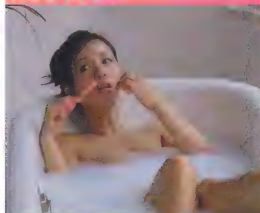
カード出現場所
グラントパーク駅／改札口 P.097

No.10

カード出現場所
ジャンク屋『シェイクダウン』／ロッカー P.086

No.11

カード出現場所
コンビニ／店内 P.102

No.12

カード出現場所
ミラー邸／2F P.066

No.13

カード出現場所
インターナショナルホテル／EH P.042

No.14

カード出現場所
ZaKa TV支局／局員室 P.056

No.15

カード出現場所
オフィスビル／オフィス P.047

No.16

カード出現場所
センタービル／展望台 P.051

No.17

カード出現場所
灯台／2F P.108

No.18

カード出現場所
モーテル／階段 P.104

No.19

カード出現場所
灯台／コンテナ置き場 P.108

No.20

カード出現場所
クラブ『ゴッチ』／1F P.090

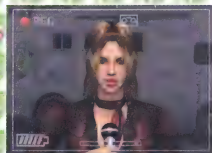
MOVIE PRESENT

取材では、色々なことが俺たちの目の前で起こる。まったく、どれもこれもショッキングな体験ばかりだ。だが、カメラマンはそれを体験するだけじゃなく、スクープ映像として撮影しなくちゃならない。ここからは、カメラマンがその目で体験できるすべてのムービーを紹介する。

この25種類のムービーのうち、末尾に???がついている4つのムービーは、ステージに落ちている「ビデオテープ」を入手することで見られるようになる。その出現場所もあわせて記録しておいた。一人前の報道カメラマンとして、一つでも多くの真実を目撃してくれよ！

カメラマンの独白ムービーも、見たものはすべて閲覧可能。複数回クリアで真相に迫れ。

00/00 00:00

デモムービー。『michigan』を象徴する、緊張感溢れる映像。冒頭から、プレイヤーにモラルとインモラルを問いかける。

08/20 15:25

シカゴの街頭から事件をレポートするパメラが、背後から忍び寄る謎のモンスターの餌食となってしまう場面。

08/23 12:14

インターナショナルホテルのロビーに、突如姿を現すモンスター。無防備なアンに、幼虫型モンスターが襲いかかる。

08/23 14:30

モンスターに襲われたはずのパメラとの再会。しかしそれは、モンスターへと変異するパメラの衝撃的瞬間だった。

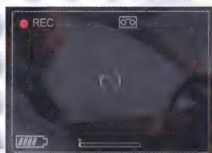
08/23 17:06

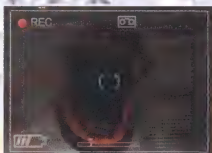
ビリヤード台に拘束されたジャスティンを、間一髪で救出。落下したシャンデリアは、ビリヤード台を一瞬で粉砕した。

08/23 18:54

ロビンソン教会にやってきた一行が見たものは、モンスターと化したロブの姿だった。暗闇に光るロブの目が戦慄を与える。

08/23 19:12

クルーの機転によって撃ち落とされた像が、モンスターロブを直撃する場面。その破壊力は、一行を窮地から救い出した。

08/23 19:28

ますます深さを増す霧の中、車を走らせるブリスコ。しかしその視界の悪さから、ハンドル操作を誤ってしまう。

08/23 21:15

ロッジの床を突き破り、突然モンスターが現れた。その巨大な口で、ニーナとクルーに向かって襲いかかってくる。

08/23 21:36

倒したはずのモンスターが、再びニーナを襲う。ほかのクルーを逃がすため、ニーナは一人犠牲となり自爆するのだった。

08/24 12:23

レポーターたちのインタビューに応えていたオコーナーが、やがてカメラの目の前でモンスターと化す場面が描かれる。

08/24 00:35

フォレストビルのロッカーに身を隠していたアドニス。しかし、彼はすでに謎のウィルスに感染していたのだった。

08/24 00:38

アドニスの恋人であるカーリーには、彼を撃つことはできなかった。クルーたちは彼女を残し、フォレストビルを去る。

08/25 05:49

ジョージ・ガニアは、ついにおぞましいモンスターへと変貌する。オコーナーの名を口にする彼は、一体何者なのだろうか。

08/25 06:32

ブリスコとプレイヤーの最後のやりとりが描かれている。別れ際に、ブリスコがプレイヤーに投げかける言葉とは……。

09/02 10:46 A

カメラマン（ドワイト・マードック）の独白。サスペンスポイントを一番多く取得してクリアすると、見ることができる。

09/02 10:46 B

カメラマン（テディ・スヌーカー）の独白。エロティックポイントを一番多く取得してクリアすると、見ることができる。

09/02 10:46 C

カメラマン（アンディ・スティムボート）の独白。インモラルポイントを一番多く取得してクリアすると見ることができる。

09/02 10:52

謎の男がカメラに語りかける。IPを75000以上取得し、SPとEPの差が500以内の状態でクリアすると見ることができる。

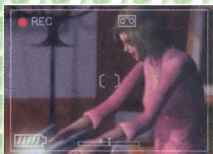
08/17 13:26???

クラブ『ゴッチ』でビデオテープを拾うと、クリア後に見ることができる。ビルの谷間に何かが墜落する様子が描かれる。

08/22 18:07???

ブロディー養護院でビデオテープを拾うと、クリア後に見ることができる。女性が何者かに撃たれるシーンが収録されている。

08/22 19:45???

コンビニでビデオテープを拾うと、クリア後に見ることができる。目隠しをされた男が、尋問の末にポーラに撃たれる内容。

08/23 18:09???

フォン・エリック州立図書館でビデオテープを拾うと、クリア後に見ることができる。銃を乱射するポーラが収録されている。

08/23 20:23

ロッジで、シャワーを浴びるニーナの姿を覗いた映像。ブリスコのシャワーを覗いた場合、こちらを見ることはできない。

08/23 20:23

ロッジで、シャワーを浴びるブリスコの姿を覗いた映像。ニーナのシャワーを覗いた場合、こちらを見ることはできない。

The PlayStation2 BOOKS

― michigan ―

michigan　公式パーフェクトガイド
2004年 8月23日　初版発行

構成・執筆	Miles Plus（山崎千愛／松下剛正／吉沢英幸／柴野洋吏）
本文デザイン	Miles（船場俊久／林 祐子／松本 宏）
カバーデザイン	株式会社 ケイズ（大橋 勉）
印刷・製本	共立印刷株式会社
協力	株式会社スパイク
発行人	稲葉俊夫
編集人	北村州識
販売	浦島弘行／佐藤公昭／正木幹男／夏井義枝
制作業務	植草光男
編集	エンタテインメント書籍編集部（大村耕史／三浦晃揮／野口理恵）
編集協力	ザ プレイステーション編集部
発行	ソフトバンク パブリッシング株式会社 〒107-0052　東京都港区赤坂4丁目13番13号 販売　TEL.03-5549-1200 編集　TEL.03-5549-1164

ISBN4-7973-2802-9
Printed in Japan

michigan

ミシガン
公式パーフェクトガイド

ISBN4-7973-2802-9

C0076 ¥1500E

定価 本体1,500円 +税

michigan

ミシガン
公式パーフェクトガイド